De STEM van het HOOGLAND

door
HANS G KRESSE



Een Avontuur van ERIC de NOORMAN



Deel 27

DE STEM VAN HET HOOGLAND

Het vervolg op "De Witte Raaf"








Met een verbeten trek op zijn gelaat keert de Noorman terug naar de onheilsplaats. In hem knaagt een voortdurend zelfverwijt. "Ik had de schepen moeten halen, voor ik met de Witte Raaf terug ging naar Lochlan Hall. Op de schepen had Ragnar zich misschien nog in veiligheid kunnen stellen..." Als Eric het ongelukkige gezicht van Aithan ziet, zegt hij zacht: "Kwel je niet met verwijten. De zeerovers geven je krijgers de schuld en andersom. Het heeft geen zin de aanstichters te zoeken. Het is gebeurd." De grijsaard zucht. "Ruim honderd van mijn krijgers en een zestigtal piraten sneuvelden. Dat is het loon voor hun onbeheerste daden." Zwijgend ziet de Noorman voor zich. Zullen de overige vijftig zeerovers nu de dood vinden in het hoogland? Is Ragnar de Rode wellicht een van hen? "We zullen wachtvuren aanleggen! Patrouilles moeten onafgebroken blijven zoeken. Als in de buurt niets gevonden wordt trek dan het hoogland verder in!" Na bevel gegeven te hebben de schepen terug te halen, gaat de Noorman met Aithan, Erwin, Axe en een klein aantal krijgers naar Lochlan Hall. Daar stelt hij de Witte Raaf van de gebeurtenissen op de hoogte. Deze luistert zwijgend toe. "Maar mijn belofte aan jou om naar Morcar te gaan zal ik houden", besluit de Noorman. Aithan kucht. "Het zal je aan niets ontbreken", wendt hij zich tot Bryan. "Nu je de zeereis niet meer behoeft te maken kun je hier eerst op krachten komen." Dit is het begin van een verbroedering tussen aartsvijanden, overpeinst de Noorman en hij neemt met een glimlach afscheid van Bryan of Ochshill, de zoon van Scathwyn de Raaf...

Drie dagen en nachten branden de wachtvuren en zoeken krijgers onafgebroken; van Ragnar de Rode wordt geen levensteken meer gevonden. Dan beseft Eric dat het geen zin heeft nog langer te wachten. In korte woorden deelt hij Aithan zijn plannen mee. Eric verzoekt de grijsaard, de twee schepen te laten bewaken en Ragnar de Rode, als deze mocht terugkeren, zonder strijd te laten vertrekken. Met beide gevangen genomen piraten en een van Bryans aanhangers aan boord steekt de Noorman in zee. Terwijl de gebogen gestalte van Aithan of Glandannon boven aan de rand van de klip kleiner en kleiner wordt, toeven Erics gedachten bij Ragnar de Rode, de reusachtige zeeschuimer die thans zo triest aan zijn einde kwam en wie de Noorman, ondanks de talrijke fouten een warm hart heeft toegedragen...

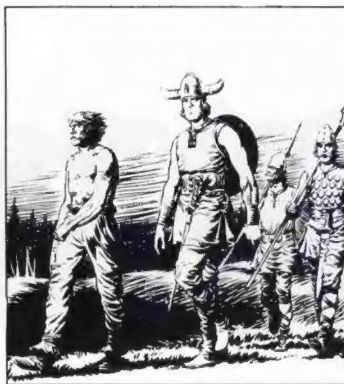







Op de achterplecht zucht Orm de roerganger diep: "In plaats van nou veilig naar huis te koersen, zeilen we straks weer een andere kreek binnen, let op mijn woorden... Nou ja, één gelukkie hebben we: van die brutale zeezwabber zijn we gelukkig voor goed verlost. Voorgoed." In een flits ziet Eric Ragnar de Rode voor zich; Ragnar, briesend van woede. Ragnar als een geslagen hond... De reusachtige zeeschuimer met de grote mond en het hele kleine hart... Het grote kind; Ragnar de Rode. De Noorman schudt de herinnering van zich af. "Wat wil je eigenlijk met ons?" informeert een van de piraten. "Zolang je je behoorlijk gedraagt en je aan mijn bevelen houdt, gebeurt je niets", antwoordt Eric kort. "Wat weet je van het land der Britten?" "Niet veel, alleen dat die kerel daar, die Morcar, geen Brit, maar Sakser is." "Maar ikke, heer... heer koning, ik weet er meer van", snekkert het narretje opgewonden. "Ik ben ook een Brit toch. De moeder van Elaine was een Britse prinses en trouwde met een krijgerhoofdman van heel ver over zee. Zo kon hij hier gaan wonen en later werd hij de vorst van ons Britten. Ach... en nu is hij dood..." Veel wijzer is de Noorman niet geworden; ook Bryans getrouwen kunnen hem niet nader inlichten. We zien wel, denkt Eric. Belangstellend bekijkt hij het piratenschip en vraagt zich af, wie de bouwmeester van dit snelle schip geweest kan zijn. Tegen het einde van de tweede dag klimt een zeerover, snel als een aal, in de mast. "Even kijken, koning; ik geloof dat het hier ergens is." Levensgevaarlijk balancerend maar volkomen op zijn gemak tuurt de man landwaarts. Wijzend op de bouwval van een oude Romeinse signaaltoren schreeuwt hij kort daarna: "We zijn er. Hier moeten we landen!" "Wend het roer en koers naar de kust", zegt de Noorman tot Orm. Terwijl deze het bevel uitvoert, snuift hij ontevreden in zijn snor: "Welja, landen maar, landen, zee kiezen... zee kiezen, landen en zo gaan we maar door. Het is heel wat keertjes goed gegaan, maar eens moet het toch de laatste keer zijn en dat is het nu dan wel..."







In de late avondzon landt de drakkar op de Britse kust. Onder somber gemompel van Orm wordt het zeil gereefd. Een ideale plek om te landen, peinst de Noorman, terwijl zijn ogen langs het kleine, beschutte strandje glijden. Ragnar de Rode wist wel wat hij uitzocht! Dan wendt hij zich tot Chobar, een van de twee getrouwen van de Witte Raaf: "Je zult minder opvallen wanneer je je van je bovenkleed ontdoet!" Met een achterdochtige blik naar de Hooglanders merkt een der piraten op: "We gaan liever ook mee!" De Noorman schudt beslist het hoofd. De wacht geeft hij strenge orders, Ragnars mannen met rust te laten. "Maar wij gaan wel mee hoor, Fadir. Axe, Ploc en ik." Vragend ziet Erwin zijn vader aan maar weer weigert deze. "We nemen voorlopig alleen contact op met de Witte Raven. Daarna zullen we wel verder zien." Terwijl Erwin nog tegensputtert gaat de Noorman, met Chobar en slechts twee van Erics krijgers op weg. Het landschap, de dichte wouden doen Eric vaag aan Noorwegen denken. Noorwegen... Wograms burcht... Winonah... Eric zucht. Verder en verder trekt de kleine groep in noordelijke richting. Ofschoon geen enkel geluid van enig levend wezen tot de Noorman doordringt, heeft hij plotseling het onberedeneerde gevoel dat zij gevolgd worden. Vlak bij de bosrand houdt Eric eenklaps de pas in en luistert scherp; niets dan het ritselen van een koele bries door de naaldbomen is hoorbaar. Maar op het moment dat zij het donkere woud willen betreden kraken eensklaps de struiken en een stem snauwt: "Geen stap verder, vreemdelingen, of 't is met jullie gebeurd." Als uit de grond verrezen duikt een groep kerels rondom hen op en met een blik op de boog, die strak op hem gericht is beseft Eric, dat hiertegen niet veel te beginnen is...







Nog meer krijgers komen uit de struiken te voorschijn. "Wat heb je hier te zoeken, vreemden?" snauwt de aanvoerder hen toe en komt met strak gespannen boog een paar passen naar voren. "Zwerverstuig wordt hier onmiddellijk uitgeroeid!" "Beheers je", zegt de Noorman koel en overziet in een oogopslag de situatie. Terwijl hij onmerkbaar zijn schild van de linker- naar de rechterhand overhevelt fluistert hij snel naar Chobar: "Vlucht. Ik tel tot drie... *Drie*!" klinkt Erics stem scherp en op hetzelfde moment dat Chobar opzij springt en tussen de struiken wegduikt slingert Eric, met alle kracht die in hem is, zijn schild tegen de opgeheven pijl en boog van de aanvoerder. Kreunend ziet de man zich het wapen ontschieten en staart een seconde overdonderd naar zijn pijnlijke, lege handen. "Grijp hem!" schreeuwt hij dan en terwijl een deel der mannen de achtervolging op Chobar inzet bespringen de anderen eenparig de drie Noren. IJlings trekt Eric zijn zwaard; drie... vier paar harde knuisten grijpen hem beet en sleuren hem achterover. De Noorman vecht als een bezetene en ziet, in een flits, een van zijn krijgers neerstorten. Wanhopig tracht Eric zich uit de knellende greep te bevrijden en slaat met het gevest van zijn zwaard een vijand bewusteloos. Dan wordt hem het wapen ontwrongen en ziet hij de kolfvlegel van de aanvoerder op zich toesuizen. "Erwin!" Als een doodskreet ontsnapt de roep aan Erics lippen; dan zakt hij geluidloos ineen, terwijl een donkere straal bloed onder zijn helm uitsijpelt... "Die kerel kon vechten", gromt de hoofdman. Hij bukt zich om het Noorse zwaard op te nemen en weegt het goedkeurend op zijn hand. "Het heeft hem alleen niet veel geholpen", vervolgt hij, tegen Erics schouder schoppend. "Van hèm heeft niemand last meer. Hij riep een naam: 'Erwin' of zoiets... Hoorde jij dat ook, Wilfrid?" Deze knikt instemmend. "Erwin", herhaalt de aanvoerder grimmig. "Erwin? Daar moet ik 't mijne van hebben. Kom mee!" Zij verwijderen zich en schemering sluit zich langzaam over het roerloze lichaam van Eric de Noorman...







Grauwe, vroege morgen. Er beweegt iets bij de drie stille gedaanten tussen de bomen. Langzaam opent de Noorman de ogen en rilt in de vochtige, koude ochtend. Moeizaam kreunend richt Eric zich op zijn ellebogen op en tast naar zijn schedel. Hij zet de helm af en ziet met knipperende ogen naar de diepe deuken en de gebroken hoorn. Achteloos laat hij de helm weer uit zijn handen glijden en staart met nietsziende blik naar de levenloze gestalten van zijn twee krijgers. Erics hoofd dreunt en bonkt en opnieuw gaat zijn hand naar zijn hoofd. De Noorman zucht pijnlijk en schrikt als hij de hand ziet, die bevlekt is met donker, geronnen bloed. Met een schok komt hij tot zichzelf en herinnert zich bij brokstukken wat er gebeurd is... Gisteravond... die vreemde krijgers... hij moet de hele nacht hier gelegen hebben. En het schip op de kust. Chobar... ontvlucht... Erwin... Erwin... "Ik moet terug naar het schip... naar mijn zoon", mompelt de Noorman bij voortduring, terwijl hij met een zwaar gevoel in al zijn ledematen overeind krabbelt. Wankelend houdt Eric zijn helm vast omklemd, het enige dat hem van zijn bewapening is overgebleven... Steunend tegen boomstammen zoekt hij zijn weg naar de kust. Dan hoort hij eensklaps het lichte ruisen van water en ziet in het grijze morgenlicht tussen de boomstammen de flauwe glinstering van een beek. Langzaam komt de Noorman naderbij en laat zich op de knieën zakken. Met de helm schept hij het gelige water op en laat het keer op keer over zijn hoofd stromen. Het koele water verfrist en geeft hem een vreemd helder gevoel. Dan neemt de Noorman zijn helm weer op en sleept zich stap voor stap kustwaarts. Geen spoor is van zijn aanvallers, noch van enig ander levend wezen te bekennen. Langs drassige waterloopjes en vennetjes gaat de Noorman voort; de tastbare stilte doet zijn bange voorgevoelens stijgen. Met zijn laatste krachtsinspanning strompelt Eric sneller voort en staat dan eensklaps wezenloos stil. Goudgele zonnestralen belichten onwerkelijk het trieste beeld op het verlaten strand. Waar zich de drakkar bevond ligt nu een aantal stille vormen chaotisch dooreen. Zijn schip is nog slechts een vage stip aan de verre horizon...








Even moet Eric terugleunen tegen een boom, om deze ontdekking te verwerken. Dan, met een dodelijke angst om zijn zoon, strompelt de Noorman zo snel hij kan naar beneden. Wankelend over het strand zoeken zijn ogen gejaagd tussen de lichamen van zijn mannen en de vreemde krijgers; geen Erwin... geen Axe... Triest staart Eric over zee, naar de plek waar zijn schip over de horizon verdwenen is. Dan verlaat hij zwaar en moedeloos het strand. Eensklaps wordt hij opgeschrikt door een zenuwachtig, trillend stemmetje. "Wacht even, heer... heer koning, bedoel ik... ikke ben er ook nog, toch!" snekkert het narretje, terwijl hij op zijn kromme beentjes haastig komt aansukkelen. "Zijn al die griezelige kerels nou weg? Dat... dat je toch bent teruggekomen... maar ooohh, je bent gewond. Kom maar hoor, Ploc zal je eens fijn verbinden! Hier, onder de rotsen..." Zijn mager handje trekt Eric bezorgd mee. "Waar is mijn zoon?" vraagt de Noorman toonloos, terwijl Ploc met vaardige vingers de wond verbindt. Benepen kijkt het narretje op. "Ik weet het niet, ikke, prins Erwin werd ongerust omdat je zo lang wegbleef en ging met Axe en vijf krijgers op onderzoek. Het was toen al nacht en kort nadat ze weg waren hoorde ikke eensklaps een eh... gevaarlijk geluid. Ikke heb nog gewaarschuwd maar niemand luisterde en opeens werden we besprongen door krijgers van Morcar; Saksers en Britten. Ikke rende weg achter de rotsen... niet dat ikke bang ben hoor, maar wat kan zo'n klein mannetje als ikke nou tegen die grote kerels beginnen, zeg nou zelf... Het was een vréselijk gevecht en niet eerlijk, want er waren véél te veel vijanden. Een aantal van ons - eh - van jou bedoel ik natuurlijk... ontsnapte in de boot. Ik doe je geen pijn toch?" "Van Erwin heb je dus niets meer gehoord of gezien?" vraagt Eric mismoedig. Het kereltje schudt verdrietig het hoofd. "Laten we hopen dat hij nog leeft en dat hij de dans ontsprongen is", gromt Eric, pijnlijk overeind komend. "Wacht nou even", jammert Ploc geschrokken. "Dat kun je niet doen toch... je bent véél te slap en misschien zitten er nog wel meer vijanden in de buurt." Maar met een verbeten gezicht loopt de Noorman voort. Zijn zoon... hij moet zijn zoon vinden... Erwin...











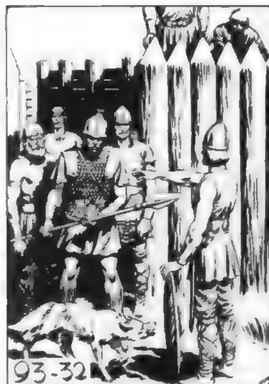
De zon staat hoog aan de hemel. Verder en verder sleept de Noorman zich voort, tot een zware duizeling hem overvalt. Zwaaiend zet hij zich op een omgevallen boomstam. "Ik moet mijn zoon vinden... mijn zoon vinden..." stamelt hij haast onverstaanbaar. Dan slaat hij als een blok voorover. Luidjammerend springt Ploc heen en weer. "Heer koning, heer koning toch... Oohh was ikke nou maar groot, dan kon ikke je dragen..." Met verdrietige oogjes staart hij naar de gestalte in het gras. "Ohh, wat moet ikke nou doen", hakkelt het manneke radeloos. Dan kraakt een tak. Met een ruk wendt hij zich om en staart star van ontzetting naar de gehelmde krijger, die hem van tussen de stammen aandachtig begluurt. Zonder zich te bedenken laat het kereltje zich aan de andere kant van de boomstam vallen en met een muts over zijn ogen en zijn rug hoog in de lucht gaat hij bibberend liggen schuilen. Eensklaps klinkt een gedempte stem: "Hééé Ploc! Kom maar... het is goed." Voorzichtig spiedend van onder zijn mutsje grijnst het narretje bleekjes. "Prrrrprins-p-prins Erwin... oh... dat-dat ik je nou toch gevonden heb, ikke..." Ploc wil een hartelijke begroeting ten beste geven maar ondanks alles glimlachend, fluistert de jonge prins: "Stil. Er zijn vijanden in de buurt!" Even knielt hij bij zijn vader neer en wenkt dan zijn mannen. "Neem de koning op", zegt hij gedempt. IJlings trekken zij zich terug tussen de takken, de Noorman met zich meevoerend. Onder de mannen van Erwin heeft zich ook één der zeerovers gevoegd, die meer heil zag in een vlucht, dan overgeleverd te zijn aan de Noorse krijgers die - nu de koning en diens zoon weg zijn - het gezag in handen hebben. Erwin en Axe vormen de achterhoede; strak gespannen houdt Axe zijn boog gereed. Diep in het woud wacht de kleine groep ademloos af, tot Erwin eensklaps fluistert: "Daar komen ze!" In de verte verschijnen twee krijgers die, niet ver van hen vandaan, aarzelend stilstaan. "Ze kijken recht deze kant uit!" hijgt Erwin geschrokken.

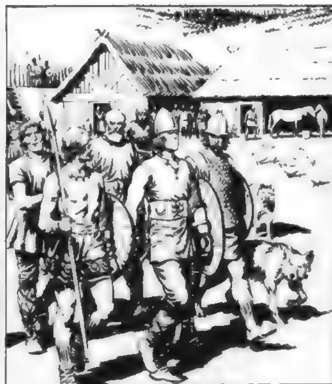


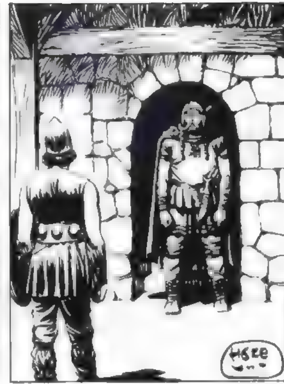




Langzaam komen de krijgers naderbij. "Ik meende hier toch duidelijk iets te horen", merkt een van hen op. "Welnee man, geloof maar niet dat die kerel die klap te boven is gekomen. Dan had hij een ijzeren hoofd moeten hebben", gromt de ander. "Waar is hij dan?" houdt de eerste vol. "Misschien nog een eindje weggekropen maar ver heeft hij het nooit gebracht", gromt de ander schouderophalend. "En tot hier zeker niet." Niettemin spieden hun ogen nog even achterdochtig rond, maar het blijft doodstil om hen heen. Pas wanneer hun voetstappen geheel zijn weggestorven durven Erwin en Axe zich weer te bewegen. Geruisloos trekken zij zich verder terug in de duisternis tussen de stammen en haasten zich dan naar de plek waar de anderen in spanning wachten. Eric, die inmiddels bijgekomen is, kan zijn ogen nauwelijks geloven als hij zijn zoon heelhuids weerziet. "Als ik wist waar die mooie graaf Morcar woonde ging ik hem eens een bezoek brengen", merkt de Noorman even later grimmig op. "Ik weet het toch", kraakt de stem van het narretje opgewonden. "En ik ook." Verbaasd kijkt Eric naar zijn zoon. "We waren juist weggegaan om je te zoeken, toen wij ons voor een grote troep krijgers moesten verbergen. Zij vielen de andere mannen op het strand aan. Wij konden met ons zevenen toch niet helpen, dus vond ik het verstandiger ons gedekt te houden. Toen de rest van onze mannen op de boot was ontkomen trok de vijand weg en wij volgden ze." Nauwlettend slaat Eric zijn zoon gade en hij kan een gevoel van trots niet onderdrukken, als hij zich plotseling realiseert dat deze een man aan het worden is. Ze houden zich de eerstkomende dagen in het woud schuil, waarbij Erwin en Axe met hun bogen voor de proviandering zorgen. Eric knapt zienderogen op; de wonde aan zijn hoofd geneest - dankzij Plocs zorgen - sneller dan verwacht en op een goede dag wenkt Eric zijn zoon bij zich. "De burcht van die graaf Morcar weet jij dus te vinden?" zegt hij. "Mooi, wijs me dan nu de weg, Erwin!" "Maar dat kun je niet doen, Fadir! Veel te gevaarlijk! En bovendien ben je te veel verzwakt!" Eric schudt vastberaden het hoofd. "Ik voel me kiplekker en het wordt hoog tijd dat ik eens met vriend Morcar een praatje maak! Ik zal hem leren zo met Noorse krijgers te sollen!" Ofschoon de jonge prins blijft protesteren en ook de anderen hun hoofd schudden, staat Erics besluit vast en enkele dagen later gaan zij op weg. "Als ik niet binnen vier dagen bij jullie terugkeer, moet je trachten de mannen van de Witte Raaf te vinden", zegt Eric tot zijn zoon, als hij zijn blik laat gaan over Morcars burcht op de heuvel voor hen. Erwin knikt zwijgend en slikt een paar maal moeilijk als zijn vaders hand een moment op zijn schouder rust. Dan ziet het kleine groepje met kloppend hart de Noorman na, die met opgeheven hoofd en vaste tred op de Saksenheem toetreedt.





Zonder op of om te zien treedt de Noorman op de wacht toe. "Ik wens heer Morcar te spreken", zegt hij grimmig. Verbluft door het optreden van deze blonde vreemdeling zien de krijgers elkaar even aarzelend aan, maar dan zegt een van hen spottend: "Ach... laat hem maar. Hij zal wel merken dat het veel eenvoudiger is er in dan er uit te komen!" De Noorman negeert deze opmerking; omgeven door krijgers steekt hij de ruime plaats over. Een paar grote, gele honden, mager en verwaarloosd komen kwaadaardig grommend op hem af, maar de Noorman loopt rustig door. Intussen geeft hij zijn ogen goed de kost. In een wijde cirkel staan, dicht tegen de palissaden, de houten bijgebouwen en stallen. Recht tegenover de poort waardoor Eric is binnengekomen leidt een brede trap naar de hoge toren. Een uitstekende plek om te verdedigen, flitst het door Erics brein. Eensklaps haken zijn ogen zich vast aan een der diepe vensters, waarachter een smal gelaat zichtbaar is. Ongemerkt houdt Eric zijn pas wat in. Dit moet de prinses zijn. Nauwlettend ziet Eric naar de verre meisjesfiguur; plotseling is het alsof iemand het meisje van het venster wegrukt; wankelend verdwijnt de gestalte in de duisternis van de torenkamer. In gedachten volgt de Noorman de krijgers de brede trap op en weldra staat hij in de ruime Saksische hal, welke een prachtig uitzicht biedt over de omgeving. Erics ogen blijven even rusten op de plaats waar hij Erwin en zijn mannen vermoedt... dan wordt het zware gordijn terzijde geschoven en treedt een pafferige vijftiger het vertrek binnen. In een oogwenk neemt Eric de Sakser in zich op; het grove, sluwe gezicht, waarin de fletse, blauwe ogen tot spleetjes geknepen zijn; de zware hangsnor en de sluike vlechten. Eric ziet de man recht in de ogen. "Hoe durf je hier binnenkomen? Je vertrouwt te veel op het gastrecht, vriend", snauwt heer Morcar kortaangebonden. "Dat deden er meer... en die kunnen het niet meer vertellen..."








Het gelaat van de Noorman verraadt niets van diens gevoelens. ''Ik eis verantwoording voor de daden van je mannen, heer Morcar! Zij hebben zich vergrepen aan de koning der Noren!'' Het gezicht van de ander verschiet van kleur. ''Bah...'' Erics stem is koud als het lemmet van een mes als hij verder gaat: ''Wij kwamen in vrede. Niettemin heb je vele van mijn mannen laten vermoorden! De anderen werden de zee in gedreven, maar zij zullen terugkomen! Met tien, twintig keer hun aantal! En wee jou, als je me een haar krenkt!'' In een fractie van een seconde heeft Morcars onhoffelijke houding plaats gemaakt voor achterdochtige onderdanigheid. ''Wat kwam je hier dan doen, heer?'' ''Ofschoon ik je geen uitleg verschuldigd ben voor mijn daden: wij kwamen water innemen! Bovendien hadden we averij! Maar onverschillig het doel van onze landing; die laffe overval van je mannen valt niet goed te praten.'' Iets in de houding van de blonde Noor doet de ander inbinden. ''Het spijt me meer dan ik zeggen kan. Ik zal alles in het werk stellen om deze onvergeeflijke fout goed te maken. Laat me je om te beginnen uitnodigen voor een maaltijd! Wees welkom, koning!'' Eric kijkt dwars door dit vriendelijke masker heen, maar op zijn instemmende hoofdknik klapt Morcar in de handen. Hij snauwt een paar bevelen en even later zitten zij aan een overdadige dis. De Sakser is nu een en al vriendelijkheid, maar de Noorman laat zich hierdoor niet om de tuin leiden. Achter dit bolle roze gezicht van dit zoetsappige heerschap verbergt zich een genadeloze doder. Terwijl zij zich te goed doen aan de maaltijd wordt eensklaps op de deur geklopt. Vrijwel onmiddellijk wordt deze geopend en treedt een bleke jonge vrouw het vertrek binnen. Achter haar volgt een dikke, monsterachtige oude heks, met venijnige ogen en vast op elkaar geknepen lippen. De Noorman rijst op uit zijn zetel. Ook Morcar staat op. ''Ik wilde je het genoeglijke samenzijn met een zo hoge gast als deze koning niet ontzeggen'', zegt hij zuurzoet. Onbeweeglijk zien Eric en het meisje elkaar aan. Even houdt een smekende blik van de prinses de zijne gevangen...






Onder de oplettende blikken van Morcar en haar begeleidster schuift het meisje zwijgend aan de dis. "Je kan trots zijn op het bezit van zo'n dochter", zegt Eric onschuldig. "Zij is mijn dochter niet, al geef ik toe dat zij niet onaantrekkelijk is", bromt de dikke Sakser. Hij schuift Eric een bierkroes toe en stort zich met een gulzig geknor op het lamsvlees dat dienaren aandragen. Geruime tijd wordt er geen woord gesproken en dit verschaft Eric de gelegenheid, zijn vrouwelijke tafelgenoten wat nader te bekijken. Prinses Elaine zit met neergeslagen ogen in haar zetel en lepelt onder het waakzaam oog van de oude vrouw, voor wie zij een heilig ontzag schijnt te hebben, lusteloos haar soep. Vanaf haar binnenkomst heeft zij nog geen woord gesproken, maar voor een scherp opmerker als Eric zijn de blikken, welke zij een enkele keer in zijn richting waagt, welsprekend genoeg. Dit meisje heeft zijn hulp nodig en wel dringend! "Ach, ook jou valt het op hoe slecht mijn kleine Elaine er uit ziet", zegt Morcar klagelijk terwijl hij, puffend van het vele eten, zijn zetel achteruit schuift. Zijn kleine oogjes kijken Eric even loerend aan. Dan strijkt hij met een van lamsvet glimmende vinger het meisje vaderlijk onder de kin. "Ga maar, lief kind. Een korte rust zal je goed doen. Ongetwijfeld wil je zelf niets liever dan alleen zijn..." De graaf grijnst tevreden als Elaine gedwee opstaat. "De dood van haar vader, de goede koning van Teesweald, was een zware slag voor haar. Ook voor mij natuurlijk. Spreken wil zij met niemand. Ze treurt dag en nacht en ze zal er nog aan sterven." Eric, die deze bijzonderheden reeds kent en - om geen argwaan te wekken - slechts een beleefde belangstelling aan de dag legt merkt nuchter op, dat het dan tijd wordt een heelmeester te halen. Maar de dikke graaf slaat de handen in wanhoop ineen en verklaart jammerend dat zij niet alleen om haar vader treurt die dood is, maar ook om een jongeling die nog leeft. "Een wakker zeevaarder heb ik opdracht gegeven om deze jongeling - die op een ver eiland gevangen zat - te bevrijden en bij haar te brengen. Maar ik heb niets meer van deze zeevaarder - Ragnar de Rode genaamd - gehoord, alhoewel ik hem een geduchte som vooruit heb moeten betalen." "Ik kan je misschien geruststellen", zegt Eric. "En prijs het lot, dat mijn schip averij deed krijgen op deze vermaledijde kust, want anders had je het nooit geweten. Het toeval wil, dat ik Ragnar de Rode - die weliswaar een kundig zeevaarder maar een boef van het zuiverste water is - kortgeleden ontmoet heb." Erics grijze ogen rusten een moment met een olijke twinkeling in die van de ademloos toeluisterende Elaine. Dan vervolgt hij: "Vriend Ragnar was danig uit zijn humeur! Hij zei dat hij een jongeling met levensgevaar uit gevangenschap verlost had, maar dat de jongeling, wiens naam ik mij niet goed herinner, ontvlucht was toen zij water innamen op de kust van het hoogland." Als bij toverslag glijdt de beklagenswaardige uitdrukking van Morcars gezicht. "Ontvlucht?" snauwt hij onrustig. "Vertel... hoe lang geleden is dat gebeurd?"








Nog voor de Noorman kan antwoorden doet prinses Elaine met een verbaasde uitroep een stap naar voren. Plotseling schijnt zij uit haar verdoving te zijn ontwaakt. Maar voor zij iets kan vragen merkt Morcar onvriendelijk en gehaast op: "Ik dacht dat je moest gaan slapen? Nou, slaap dan, je weet dat iedere opwinding slecht voor je is!" Bij deze laatste woorden klopt hij het meisje vaderlijk op de schouder, maar 't lijkt Eric meer een afstraffing. Het ontgaat hem niet hoe zij zich met een lichte huivering afwendt. "Dit bericht schijnt haar juist goed te doen", merkt hij nuchter op. Morcar negeert dit en voert het meisje met niet al te zachte drang naar de deur. Even ziet de Noorman in haar ogen de uitdrukking van machteloze wanhoop, dan sluit de Sakser de deur achter beide vrouwen en zet zich naast zijn gast. Het gehele incident schijnt vergeten; in duidelijke onrust stelt hij vragen betreffende de voortvluchtige jongeling, maar Eric antwoordt vaag. Morcars blikken krijgen iets loerends. Zijn gehele gezicht weerspiegelt ontevredenheid en steeds meer komt Eric tot de overtuiging dat de geruchten over deze man op waarheid moeten berusten. Het meisje verkeert dus inderdaad in groot gevaar, evenals de jonge Bryan. De gedachten van de Noorman werken pijlsnel... Hij moet hier zo spoedig mogelijk vandaan, maar niet voor hij de prinses zelf gesproken heeft. Om aan verdere vragen te ontkomen geeft Eric het gesprek een andere wending. "Hoe denk je de schadeloosstelling voor het door je mannen aangebrachte verlies aan mijn krijgers en mijn schip te regelen?" Morcar zucht. "Je wilt een weergeld,* hm..." Hij trommelt met zijn dikke vingers op de tafel. "Kun je je koningschap bewijzen?" vraagt hij sluw. "Je zult 't wel merken", zegt Eric droog, "als mijn leger hier naar toe komt om mij te zoeken! En als ze mij niet vinden, berg je dan maar!" "Larie!" gromt de Sakser. "Onderschat me niet", Eric schudt ongeduldig de schouders. "Laten we ons tot de feiten bepalen! Genoegdoening eis ik!" "Best!" gromt Morcar. "Ik zal deze kwestie morgen met mijn raadgevers bespreken. Tenslotte ben ik geen koning!" zegt hij sarcastisch en met een kort gebaar: "Ik laat je naar je slaapvertrek brengen." Eric knikt instemmend en volgt even later een krijger door de gangen. Vaag hoopt hij op een ontmoeting met de prinses, maar Morcars dienaar brengt de hoge gast naar het lage bijgebouw dat gedeeltelijk is ingericht als voorraadschuur en gedeeltelijk in kleine vertrekken voor de gasten. Als Eric de man op de wankele trapleer volgt, ziet hij in gedachten weer de ogen van het meisje; hoe krijgt hij haar alleen te spreken? Met een korte groet verwijdert de krijger zich en peinzend tuurt de Noorman vanuit zijn venster naar de op en neer drentelende, gewapende wacht. Eric strijkt met een vermoeid gebaar langs zijn voorhoofd. Een grimmig lachje speelt langs zijn lippen als hij van de wacht naar de grote, grijze wolfshonden ziet en meer en meer bekruipt hem het gevoel, niet Morcars gast, maar diens gevangene te zijn...

* *Weergeld: afkoopsom voor het doden van een knecht of familielid door degene die de daad bedreef; een oud gebruik*











Peinzend trekt Eric zich terug van het venster. Het heeft alle schijn dat Morcar hem laat bewaken en om hierover zekerheid te krijgen, besluit de Noorman de proef op de som te nemen. Een deuntje fluitend drentelt hij naar buiten terwijl hij vanuit zijn ooghoeken de wacht gadeslaat. Ziende dat Eric ongewapend is, laat de man hem ongemoeid en roept de hond terug als deze op Eric toespringt. Met een korte groet slentert de Noorman langs de muur van het bijgebouw, waarbij hij zijn ogen goed de kost geeft. Dit kan hem later wellicht van pas komen. Uit een venster op de bovenste verdieping van de toren valt een flauw lichtschijnsel naar buiten. Eric staat stil. Af en toe glijdt de schaduw van een vrouwenfiguur langs de vensteropening. Ongetwijfeld is dit vertrek van de prinses en tevredengesteld keert de Noorman terug naar zijn slaapplaats in het bijgebouw. Als hij de krakende trapleer beklimt valt zijn oog eensklaps op een kleine deur in de aan de toren aangrenzende muur. Snel treedt hij er op toe en poogt de deur te openen, maar er is geen beweging in te krijgen. De deur geeft klaarblijkelijk toegang tot een trap, want duidelijk hoort Eric voetstappen van beneden naar boven voorbij gaan. In een opwelling tast zijn hand langs het linnen zakje, waarin zich de gesp met de beeltenis van de raaf bevindt en dan slaat hem de schrik om het hart. Met een ruk trekt Eric het zakje dat een groot gat vertoont te voorschijn. De gesp is verdwenen...







Terwijl Eric haastig terugkeert naar zijn slaapvertrek pijnigt hij zijn hersens met de vraag, wanneer en waar hij de gesp voor het laatst gezien heeft. Als Morcar het ding in handen krijgt zijn de gevolgen niet te overzien...

De volgende morgen is aan de houding van de Sakser niets te merken. "Ik sprak met mijn raadgevers", zegt hij monter. "Wij hebben besloten je een weergeld in zilver te geven, en een schip om naar huis terug te keren, koning. Dat was toch je bedoeling?" De fletse ogen knijpen zich tot spleetjes. Eric knikt instemmend. Druk gebarend vertelt de dikke graaf dat het schip al voor vertrek gereed gemaakt wordt. "Wanneer kan het zover zijn?" informeert de Noorman kort. "Dat... dat eh... kan ik niet precies zeggen, maar tot zolang ben je mijn gast. Mijn geëerde gast." De hele verdere dag put de graaf zich uit in vriendelijkheden, maar Erics gedachten toeven bij de prinses, waarvan geen glimp te zien is. Eerst tijdens het avondmaal vraagt hij naar het meisje. Morcar schudt meewarig het hoofd. "Het arme kind. Je woorden - gisteren - schijnen haar erg te hebben aangegrepen. Zij moet het bed houden, haar gestel is zeer zwak. Ik maak me ernstig zorgen..." Ik ook, denkt Eric schamper. Ook de volgende dag verklaart Morcar om dezelfde reden haar afwezigheid. En ik moét met haar spreken, hoe dan ook, is Erics gedachte. Morgen moet ik terug zijn bij mijn mannen, anders zullen zij alleen naar de Witte Raaf op zoek gaan. Vannacht is dus mijn laatste kans. Lang ligt de Noorman die avond te luisteren; pas als alles stil is op de Saksische hofstede verlaat hij zijn slaapvertrek. Gewapend met zijn zwaard en een lang stuk touw dat hij zekerheidshalve over zijn schouder heeft gehangen begeeft hij zich naar de deur. Zijn hand tast naar de dolk, als hij eensklaps bemerkt dat de deur ditmaal niet gegrendeld is. Argwanend opent hij deze. Scherp luisterend gluurt hij om de hoek; geen geluid dringt tot hem door. Langzaam wijkt de deur onder zijn hand en een seconde later bevindt de Noorman zich in een smalle, donkere gang. Dan, terwijl hij nogmaals scherp luistert sluipt hij geruisloos de trap op...

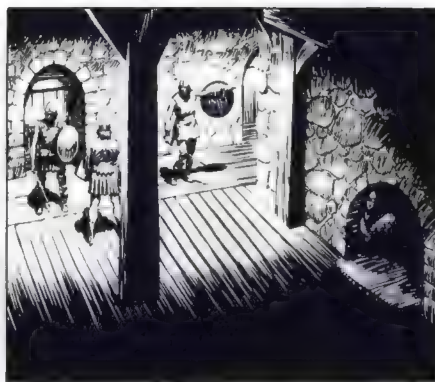







Voorzichtig en op zijn hoede sluipt de Noorman de trap verder op. Zo nu en dan moet hij zich schuil houden voor verdachte geluiden die vanuit het huis tot hem doordringen. Omzichtig bereikt Eric - naar hij vermoedt - de bovenste verdieping, waar zich het vertrek van de prinses moet bevinden. Terwijl hij zoekend rondziet klinkt eensklaps een krakend gerucht tot hem door. Om de hoek glurend ziet hij de dikke min die de grendel voor een deur schuift. Mopperend en scheldend komt zij Erics richting uit. Haastig trekt deze zijn hoofd terug en duikt weg in een smalle nis. "Altijd Bryan... Bryan..." mompelt het lelijke, oude wijf. "Ug... haha." Terwijl een stortvloed van ruwe scheldwoorden van haar lippen vloeit, drukt de Noorman zich stijf tegen de muur en neemt de omgeving in zich op. De vloer is geheel van planken, in het duister ziet hij een stookplaats; een aantal kleine deuren geeft toegang tot de omliggende vertrekken. Eerst wanneer de Noorman de min de trap hoort af gaan, komt hij zacht te voorschijn en sluipt ijlings naar de gegrendelde deur. Dit zal de kamer van de prinses zijn. Op het moment dat hij de krakende grendel terug schuift en snel naar binnen wil glippen dringen luide voetstappen en mannenstemmen tot hem door. De Noorman bedenkt zich geen seconde. Zo snel hij kan schiet hij weg in de diepe, aardedonkere stookplaats. Nog maar nauwelijks is hij weggedoken, als drie krijgers de bovenverdieping bereikt hebben. "Hij moet hier zijn", gromt een van hen. "Ik zag hem beneden de deur naast de trap ingaan." Dus toch, flitst het door Erics brein, heeft Morcar tòch de gesp gevonden en me daarom laten achtervolgen? Met een onbehaaglijk gevoel drukt hij zich nog dichter tegen de wand. Eensklaps slaakt een der Saksers een zachte kreet. "Daar... kijk dat!" Hij wijst naar de deur. "De grendel is er af... De kerel moet al binnen zijn." Zonder zich te bedenken schiet het drietal op de deur toe. "Die is er bij", grauwt een van hen kwaadaardig.



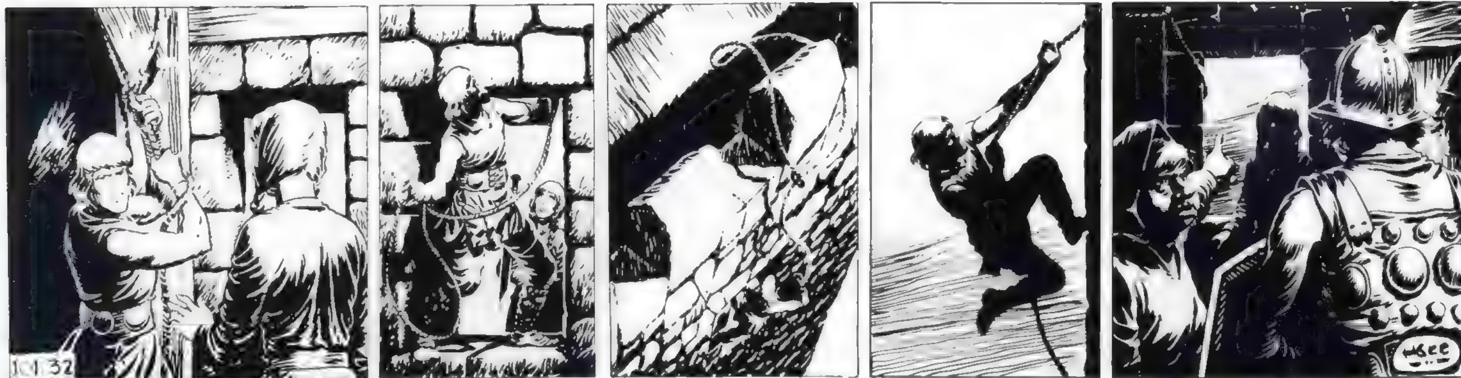








Ruw duwen de drie Saksische krijgers de deur van het vertrek open en stappen zonder verdere plichtplegingen naar binnen. Een verschrikte kreet van het meisje klinkt tot Eric door. Al spoedig moet het drietal ontdekken dat het zich heeft vergist; van de vreemdeling is geen spoor te bekennen. Hoewel de Noorman duidelijk kan verstaan wat zij zeggen voelt hij een nauwelijks bedwingbare lust, om de hoek van zijn schuilplaats te gluren. De krijgers keren terug. Onhandig mompelen zij een excuus en grendelen met haast overdreven zorg de deur. Even zien zij elkaar niet-begrijpend aan; dan mompelt een van hen: "Wat nu? Hij had hier toch moeten zijn." De anderen knikken instemmend. "Dat had-ie... maar hij is er niet", zegt de middelste van hen sarcastisch. Een spottend antwoord ligt de spreker op de lippen, als eensklaps de derde uitroept: "Stommerds die we zijn... Hij is natuurlijk naar boven gevlucht, naar de omloop van het dak!" Zonder de omgeving aan een nader onderzoek te onderwerpen rent het drietal naar boven. Zodra hun voetstappen zijn weggestorven springt de Noorman uit zijn schuilplaats te voorschijn en snelt op de deur toe. Voor de tweede maal schuift hij de zware, krakende grendel weg en glipt naar binnen. Het meisje staat met haar rug tegen het raam en slaat de handen in schrik voor haar mond. Eric legt haastig zijn wijsvinger op de lippen. "Vrees niet", stelt hij haar gerust. "Ik ben gekomen om je te helpen." "Bryan?" Als een snik ontsnapt deze naam Elaines lippen. De Noorman kan een gevoel van medelijden nauwelijks onderdrukken als hij het meisje met uitgestrekte handen op zich ziet toekomen. "Wij moeten ons haasten", fluistert hij gejaagd. "Maar ik kan je nu wel zeggen..." Met een ruk wendt hij zich naar de deur die knersend openwijkt. Grijnzend gluurt de dikke min naar binnen. "Hèhèhè", klinkt het satanisch. "Betrapt!" Met de snelheid van een tijger werpt de Noorman zich naar voren, maar voor zijn neus slaat de deur dicht en Eric hoort de grendel verschuiven. Terwijl aan de andere zijde het oude wijf schel begint te krijsen kijkt Eric het meisje aan; de hoopvolle blik in haar ogen is als bij toverslag verdwenen en met reden! Haar 'redder' zit nu in dezelfde kooi als zij!



De Noorman geeft zich niet lang over aan sombere overpeinzingen; iedere minuut is kostbaar. Snel vliegen zijn ogen door het vertrek. Het raam... het enige dat hem rest is trachten te ontvluchten door het raam. ''Barricadeer de deur!'' roept hij de prinses toe. Het meisje sleept snel het meubilair er voor. Eric steekt zijn hoofd door het venster en zoekt langs de gevels... van boven naar beneden... Dan rukt hij het dikke touw van zijn schouder en legt dit stevig om een stutbalk tegen het plafond. ''Niet bang zijn'', fluistert hij het meisje toe. ''Ik kom terug... ik kom je helpen!'' Reeds dringen doffe stemmen tot beiden door als de Noorman het touw grijpt. Met een laatste blik naar de doodsbleke prinses roept hij gedempt: ''Met Bryan is alles goed... Hij is gewond, maar maak je geen zorgen... hij is in goede handen.'' Dan, met de vaardigheid van een ervaren lassowerper gooit hij het touw over een der kantelen, boven de borstwering van de toren, springt daarna in de vensternis en klimt als een aap in het donker omhoog. Met kloppend hart ziet Elaine hem na en wendt zich dan bevend naar de deur, waarin steeds meer beweging komt. Een luid geroezemoes van stemmen; dan vliegt de deur met geweld open. Buiten adem vallen de drie krijgers naar binnen; tussen hen dringt zich de logge, kwabbige min. Met een schrille, snijdende gil wijst ze naar het venster. ''Daar... het raam!'' snerpt haar stem. ''Snel... hak het touw door!''

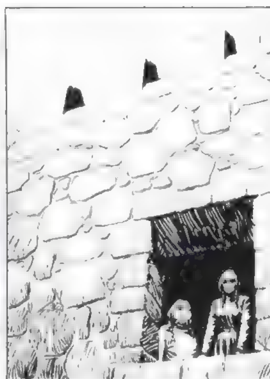






Als één man snellen de drie krijgers naar het raam. Het oude wijf en elkaar verdringend, buigen zij zich reikhalzend uit de vensternis en turen naar het dikke touw dat, losjes heen en weer zwiepend, naar beneden hangt. Van de Noorman is niets te zien. "Die ke-kerel is als een blik-bliksemschicht naar omlaag geg-gleden", stottert een van hen opgewonden. "Oh, oh, wat zullen zijn handen pijn doen!" Zonder op de gillach van het dikke mens te letten snauwt een hunner: "Vooruit... naar beneden! Hij mag niet ontsnappen." Prinses Elaine bijna omverlopend, rennen zij terug naar de deur. Met een smak valt deze achter hen dicht. Terwijl zij de trap af bonken strekt de Noorman zich behagelijk uit op de smalle omloop van het dak. Eerst als aan het uiteinde van het touw een ware volksoploop ontstaan is, buigt hij zich, op zijn buik liggend, voorzichtig over de rand en tuurt in de duisternis naar beneden. Tientallen krijgers staan heftig te discussiëren. Eric grinnikt; hij heeft een kwajongensachtig plezier om zijn goedgeslaagde list en het spijt hem onnoemelijk dat hij de kerels niet kan verstaan. Hij ziet hoe ze zich na korte tijd in groepjes splitsen en in verschillende richtingen de hof verlaten. Klaarblijkelijk gaan zij op zoek naar de vluchteling. "Heel goed..." mompelt de Noorman. Dan kiest hij een wat gemakkelijker houding en staart tevreden voor zich uit, terwijl zijn gedachten een snelle vlucht nemen. Naarmate hij zich duidelijker de loop der gebeurtenissen realiseert, zakt zijn overmoedige stemming echter. Drie dagen toeft hij nu op Morcars hof; terwijl de vierde reeds op de drempel staat. De vierde dag... de dag waarop hij zich bij zijn zoon en het handjevol krijgers moet voegen, wil hij niet de kans lopen dat zij zonder hem vertrekken. Peinzend krabt hij zich de kin. Nu zit hij, nog betrekkelijk veilig, op de toren, maar hoe ter wereld komt hij er ooit af zonder Morcars krijgers regelrecht in de armen te lopen?








Hoe Eric het ook bekijkt, voor de toestand waarin hij verkeert kan hij geen uitweg vinden. De duisternis biedt de enige mogelijkheid voor een vlucht maar op het erf rond de toren wemelt het van krijgers en tegen de tijd dat zij het zoeken hebben opgegeven, zal het wel dag zijn en is de kans om zich bij zijn mannen te voegen verkeken. Echter, zolang niemand daar beneden op het idee komt om eens een kijkje op de torentrans te nemen, is de Noorman betrekkelijk veilig en door dit idee gerustgesteld neemt Eric zijn vreemde schuilplaats wat nader in ogenschouw. Zijn vermoeden, dat zich ergens op de trans een toegang tot de ruimte onder het dak bevindt wordt bevestigd, als hij een handig in het strodak verborgen luik ontdekt. Zeer verheugd met deze vondst wil hij zijn onderzoek voortzetten, maar op dat moment dringt uit een der kamers beneden hem een gemompel tot hem door en als Eric Morcars stem herkent vergeet hij voor een ogenblik zijn ontdekking en luistert aandachtig. Dankzij 's graven omvangrijk stemgeluid kan Eric Morcar vrij duidelijk horen aankondigen dat de prinses naar een verblijfplaats gebracht zal worden waar zij geen last meer zal ondervinden van alleenlopende Noormannen en ander gespuis. Helaas kan Eric niet verstaan wat de prinses eensklaps heftig antwoordt, maar graaf Morcar verklaart luidop en klagelijk, dat het allemaal om haar bestwil is en het wel in orde komt als Bryan gevonden is. "En wat die idiote Viking betreft, wees gerust, die is inmiddels door mijn krijgers gevonden en zonder verwijl gedood!" Een gesmoorde uitroep van de prinses is het antwoord. Boven op de toren lacht Eric grimmig. Met deze leugen heeft Morcar misschien de prinses alle hoop ontnomen, maar zijn eigen onzekerheid kan hij niet wegpraten. Sommige idiote Vikings beschikken over een uitermate taai leven. Welgemoed opent de Noorman het dakluik en voor alle zekerheid het zwaard gereedhoudend stapt hij de duistere ruimte binnen. Hier bevindt zich alles, waarmee de bewoners een eventuele belegering van de toren krachtdadig het hoofd kunnen bieden. Tientallen zware bogen, honderden pijlen, ijzeren ketels voor pek, grote ronde stenen om belegeraars mee te bekogelen; wel, graaf Morcar kan het hier, voorzien van de nodige proviand, een fikse tijd uithouden. Tastend en schuifelend zet Eric zijn onderzoek voort, maar wat hij hoopte te zullen vinden, een vluchttrap, is er niet. Hij is al weer op de terugweg, als eensklaps buiten op de omloop een plank kraakt. Snel haast de Noorman zich naar de uitgang en hij is nauwelijks buiten, of een krijger verschijnt op de hoek van de trans. Schielijk wil de Noorman terugduiken in het luik, maar te laat... Een moment staart de man, star van ongeloof hem aan. Dan slaakt hij een luide alarmkreet, draait zich om en rent schreeuwend terug naar de trap.








Op hetzelfde moment dat Morcars krijger het op een lopen zet, springt Eric hem na. Hij kan weliswaar niet meer voorkomen, dat de man luid zijn ontdekking wereldkundig maakt, maar hij moet proberen te verhinderen dat er nog meer krijgers langs de trap naar boven komen. En daar begint het aardig op te lijken, want juist als Eric de eerste ingehaald heeft, steekt de tweede zijn hoofd door het luik. De nieuwaangekomene schreeuwt naar beneden om versterking en snelt dan met een strijdlustige kreet op de vechtenden toe. Maar zijn overmoed slaat om in schrik als hij zijn makker ziet vallen onder een geweldige houw en de grote Noorse krijger met een vreesaanjagend lachje nu op hem toespringt... Inmiddels is meteen na de eerste alarmkreet een aantal krijgers naar boven gesneld en als even later - kort na elkaar - twee wapenbroeders de toren verlaten langs een weg die ze uit vrije verkiezing beslist nooit genomen zouden hebben, wordt het een ieder op de Saksische hof duidelijk, dat er daar boven iets aan de hand is dat niet tot de alledaagse dingen gerekend kan worden. Terwijl zijn mannen, elkaar moed toeschreeuwend, de trappen oprennen, plant Morcar zich tierend een helm op het hoofd, hangt zich een zwaard, een dolk, een kolfvlegel, een strijdbijl en een schild om het lijf en snelt, aldus op het ergste voorbereid, eveneens naar boven. Terwijl hij juist de zesde tegenstander met een fikse stoot het trapje weer afzendt, hoort Eric de stem van de dikke Sakser uit de diepte aanwijzingen brullen voor zijn krijgers, die in het zweet huns aanschijns trachten naar boven te klimmen, maar daarin onophoudelijk gehinderd worden door de krijgers die weer naar beneden komen rollen. De Noorman lacht grimmig. Zo een gemakkelijk gevecht heeft hij zelden bij de hand gehad. Er kan maar één tegenstander tegelijk de trap op komen en niets zou eenvoudiger zijn dan deze krijgers een voor een te doden op het moment dat zij hun hoofd door het luik steken. Maar Eric maakt zoveel mogelijk gebruik van de platte kant van zijn zwaard daar hij vermoedt dat deze knapen zelf niet het flauwste vermoeden hebben van de ware aard van hun gebieder. Als het van heer Morcar afhangt, zou het gevecht echter wel kunnen voortduren tot alle krijgers met bebloede koppen onder aan de trap liggen, òf de Noorman van uitputting de strijd moet staken en zo ver wil Eric het niet laten komen. Hij begint de moeheid reeds te voelen. Op een gegeven ogenblik wipt hij met zijn voet het luik op en laat dit met kracht neerdalen op de helm van de voorste aanvaller. Er gaat een geschreeuw op als het luik dichtklapt, maar boven alles hoort Eric Morcar luid om een stormram schreeuwen. Met een vlugge beweging schuift Eric zijn zwaardschede als een grendel door de ijzeren ringen van het luik. "Dit was zonder twijfel een vermakelijk gevecht", mompelt hij hijgend, "maar wat er nu op volgen gaat zal wel minder vermakelijk zijn; en tenzij ik naar beneden spring, zou ik wel eens willen weten hoe ik ooit levend van deze vermaledijde toren af moet komen..."








Eric gunt zich nauwelijks de tijd om na te denken. Zijn eerste impuls volgend, snelt hij terug naar de dakzolder, waar hij kort geleden een grote hoeveelheid zware stenen heeft gezien. In razend tempo sjouwt hij er een aantal weg en stapelt deze op het luik. Morcars krijgers zijn intussen hevig in de weer om Erics werk weer teniet te doen, getuige de doffe, zware dreunen die het luik te verduren krijgt. Dit kan de Noorman niet weerhouden. Hoger en hoger stapelt hij de stenen op; eerst als hij meent dat het wel genoeg is, kijkt hij nadenkend om zich heen. Is er werkelijk geen uitweg? Langzaam maar zeker worden de stenen, de een na de ander, weer van het luik gewipt. In de diepte staat graaf Morcar, van hoofd tot voeten krijgshaftig uitgedost, brullend zijn bevelen te schreeuwen, terwijl zijn mannen hijgend de zware stormram bedienen. "Nou is het genoeg!" galmt op een gegeven moment zijn schorgeschreeuwde stem. "Nu met de bijl erop!" Zelf het goede voorbeeld gevend zwaait hij zijn strijdbijl fanatiek in het rond. Slag na slag dreunt op het luik, tot het eindelijk, krakend en versplinterd open schiet. "Vooruit kerels, grijpt de vrouwendief!" schreeuwt de dikke Sakser. Haast onopvallend laat hij een aantal krijgers passeren, alvorens hij zelf de trans betreedt. Daar aangekomen duikt hij achter een paar brede ruggen weg en brult roodaangelopen van de zenuwen: "Hij probeert zich te verschuilen! Vooruit, grijpt de kerel!" Kordaat stapt hij achter een krijger aan; de anderen snellen in tegenovergestelde richting om de vreemdeling aan de andere kant van de omloop in te sluiten. Morcars adem gaat gierend; zodra hij zijn mannen weer in het oog krijgt, krijst hij: "Heb je hem te pakken?" Het pafferige gezicht van de Sakser ontspant zich; die Viking is niet mis en het is altijd verstandiger deze karweitjes door anderen te laten opknappen. Maar dan ziet hij niet-begrijpend naar de moedeloze en verbaasde gezichten van zijn krijgers; hij heeft klaarblijkelijk buiten de waard gerekend. "Wàt?" snauwt hij de mannen toe, nog voor zij iets gezegd hebben. De krijgers schudden somber het hoofd. "De Noorman is verdwenen..."








Er is geen twijfel mogelijk: Eric de Noorman is niet meer op de omloop en door dit raadsel danig van hun stuk gebracht, kijken de krijgers beurtelings van elkaar naar de dikke graaf die de razernij nabij is. Stampend van drift bezweert Morcar hen, dat iemand van vlees en bloed eenvoudig niet in rook kan opgaan, waarop de krijgers de strakblauwe lucht beschouwen en een van hen benepen opmerkt dat die Viking dan wellicht niet van vlees en bloed was. "Oude-wijvenpraat!" roept de graaf. "Doorzoek de bergplaats onder het dak!" Strijdlustig zijn bijl zwaaiend, gaat hij de krijgers voor naar het luik, waarna hij het echter zorgvuldig vermijdt in dezelfde volgorde de duistere ruimte binnen te gaan. "Ik dek jullie in de rug", schreeuwt hij, als zijn krijgers één voor één aarzelend het lage trapje afdalen. Terwijl Morcars dapperen strompelend en struikelend in het donker naar hem op zoek zijn, glijdt op datzelfde moment Eric de Noorman naar omlaag... door de schoorsteenkoker. Het is geen gemakkelijke afdaling en niet geheel van gevaar ontbloot, want vele van de beroete stenen zitten los, zodat de Noorman meermalen dreigt naar beneden te vallen. Maar het is zijn enige kans en hij moet zorgen beneden te zijn, voordat Morcar wellicht ook de vluchtmogelijkheden van de schoorsteen ontdekt. Langzaam maar zeker vordert Eric; de stookgaten van de drie verdiepingen is hij reeds gepasseerd en ten laatste schemert beneden hem de stookplaats in de hal. Er is daar geen geluid te horen en Eric prijst zichzelf gelukkig met deze vlotte gang van zaken, als plotseling een geroezemoes van stemmen tot hem doordringt. Duidelijk herkent hij de kwebbelstem van de oude bewaakster van de prinses. Hij leunt zo gemakkelijk mogelijk tegen de muur en wacht, hopend dat dit oponthoud niet te lang zal duren. Te laat bemerkt Eric dat de steen onder zijn linkervoet afbrokkelt en wijkt. Nog probeert hij een ander steunpunt te vinden maar de steen schiet los. Wanhopig rondgraaiend naar houvast valt Eric met stenen en al naar beneden en ploft met een verdovende klap op de grote stookplaats. "De Noorman!" krijst de oude min, die zich het eerst van de schrik weet te herstellen. "Doorsteek hem!"









De prinses, die onder bewaking van de drie krijgers en de oude min juist weggevoerd zou worden naar een andere verblijfplaats, is een flauwte nabij, wanneer zij de man die zij dood waant, als een verongelukte schoorsteenveger uit het stookgat ziet tuimelen. Maar als de krijgers - aangevuurd door de schelle kreten van de akelige oude vrouw - op de versufte Noorman toespringen, ontwaakt zij uit haar verstarring en snelt, alles en iedereen vergetende, naar voren. "Spaar de Noorman! Je prinses beveelt het je!" roept zij, trillend als een espeblad. "Dood hem! Luister niet naar haar! Zij is zwak van zinnen!" snerpt de stem van de oude er tussendoor en de krijgers staan verbouwereerd stil. "Luister naar mij! Dood die kerel, zeg ik!" herhaalt de heks schril terwijl ze dreigend op Elaine toeloopt. Maar inmiddels is Eric bijgekomen en een blik van hem geeft de prinses nieuwe moed. "Ik ben evenmin zwakzinnig als jullie", zegt zij flink. "Het is alles leugen wat zij en graaf Morcar van mij vertellen." Het oude mens poogt haar woorden te overschreeuwen maar een der krijgers die inmiddels naderbij gekomen zijn, legt haar het zwijgen op. "Weet dan", vervolgt prinses Elaine, die moeite heeft zich goed te houden, "dat ik, prinses van Teesweald, sedert de dood van mijn vader niets anders ben dan een gevangene. Deze heks is mijn bewaakster. Ik ben zogenaamd ziek en zwakzinnig en heb rust en afzondering nodig; maar dat zeggen ze alleen opdat niemand mij zal benaderen en - met mij sprekend - de waarheid zal vernemen!" Ten tweede male onderbreekt de vrouw haar, maar een Britse wapenknecht duwt haar ruw achteruit en het mens houdt verschrikt haar mond. "Graaf Morcar is een schurk!" zegt het meisje tot grote verlegenheid van de verzamelde krijgers, die niet meer weten wat ze geloven moeten en wat niet. "Hij loert op de troon van Teesweald en dáárom..." Op dat moment horen allen het gekletter van wapens en de luide, nijdige stem van Morcar op de trap. Ogenblikkelijk rent de oude min naar het gordijn. "Vlug! Vlug! Hier is de Noorse vrouwenrover!" krijst zij schel. Een brullende kreet is het antwoord en even later ziet Eric de graaf met zijn krijgerstroep binnen stormen.







Nauwelijks heeft de dikke graaf Eric in het oog gekregen of hij brult de krijgers in de hal - die nog steeds aarzelend toezien - toe, de Noorman onschadelijk te maken, welk bevel gillend ondersteund wordt door de oude min. Daar tussendoor klinkt echter de stem van de prinses, zodat niemand ook maar één woord kan verstaan en de verwarring grenzeloos is. De enige die zich door het geschreeuw niet van de wijs laat brengen is Eric. Als Morcars krijgers op hem toestormen rukt Eric met een razendsnel gebaar het zwaard van de dichtstbijzijnde krijger uit de schede en terwijl de eigenaar van het zwaard zich nog stomverwonderd afvraagt hoe dit zo vlug in zijn werk kon gaan, ligt de eerste aanvaller al terneer. De krijgslustige kreten van de volgenden worden gesmoord in de plooien van het gordijn, dat Eric met één ruk naar beneden trekt. Terwijl de bedolven manschappen, naar adem snakkend, pogen het daglicht weer te bereiken en in doffe termen protesteren tegen degenen, die weinig zachtzinnig over de wriemelende hoop heen klauteren, springt Eric lenig naar het raam. De reeds aanwezige krijgers komen nu ook in actie en met enkele ferme schoppen doet hij hen terug tuimelen. Dan wipt hij in de vensterbank. De opdringende krijgsknechten met brede zwaardslagen van zich afhoudende schreeuwt Eric de radeloze prinses toe vertrouwen te hebben en de moed niet te verliezen. Het volgend ogenblik springt hij naar buiten. Maar nog voor de Noorman de grond bereikt heeft, ziet hij vanuit zijn ooghoeken de eerste krijgers al de hoek van het gebouw om komen en met gevelde wapens op hem in rennen.








Terwijl Eric in het stof duikt is de voorste krijger al haast bovenop hem en alleen door aalvlug opzij te wentelen, kan hij de zwaardkling ontwijken. Dan springt hij snel overeind en drijft met enkele zwaardhouwen de krijger achteruit. Er is weinig tijd te verliezen. De krijgers die over bogen beschikken zijn druk bezig deze schietklaar te maken; steeds méér tegenstanders komen toesnellen, ook van de andere zijde, zodat Eric ingesloten dreigt te worden. Bovendien verschijnen nu ook de grote hofhonden op het strijdtoneel en van deze lieve dieren heeft zelfs de Noorman niet terug. Hij moet zich uit de voeten maken en wel haastig. In een flits ziet hij de enige mogelijkheid tot ontsnapping; en mogelijk zó halsbrekend dat ongetwijfeld geen van zijn tegenstanders er ernstig rekening mee houdt. Met een forse zwaai draait hij om zijn as, slingert zijn zwaard te midden der aanvallende krijgers, vangt twee der toespringende honden met zijn voet op en rent naar de omgang van de borstwering. Een speer snort rakelings langs hem heen, en de toeklappende kaken van een grauwende hond missen zijn hiel op haarbreedte, als hij zich met een lenige sprong tegen de palissade opwerkt. Een moment stokt hem de adem in de keel als hij de hoogte ziet van de kunstmatige heuvel, waarop de burcht gebouwd is. Dan ploft hij aan de andere zijde naar omlaag en - zijn hoofd en hals zo goed mogelijk beschermend - laat de Noorman zich als een bal van de steile helling rollen terwijl talloze pijlen en speren zoevend op hem toe suizen.









Erics stoutmoedige ontsnappingspogingen maken op Morcars krijgers zo'n indruk, dat de meesten na een paar pijlen afgeschoten te hebben hun achtervolging vergeten en hem in ademloze spanning blijven nakijken. Ongetwijfeld houdt de vraag, of de Noorman al dan niet zijn nek zal breken hen evenzeer bezig als hemzelf. Als Eric de voet van de heuvel bereikt heeft is er geen plekje meer op zijn lichaam, dat geen pijn doet en het feit, dat hij nog leeft verbaast hem dan ook onnoemelijk. Zodra hij weer wat op zijn verhaal gekomen is rent hij de glooiende grasvlakte af in de richting van de woudrand. Geen van Morcars krijgers heeft het gewaagd hem langs de weg die hij nam te volgen en dit verschaft hem een ruime voorsprong. Immers, de enige doorgang in de palissade bevindt zich aan de voorzijde van de hofstede, terwijl hij aan de achterzijde ontkwam, zodat de krijgers een enorme omweg moeten maken. Aan de bosrand houdt de Noorman de pas even in en lacht grimmig als hij de eerste van zijn achtervolgers nu pas de sterkte ziet verlaten. Dan zet hij haastig zijn weg voort. Om zijn mannen te bereiken, zal hij in een grote bocht om de Saksenhofstede heen moeten trekken, zodat er geen tijd te verliezen valt. Hij heeft echter nauwelijks drie passen afgelegd of er klinkt achter hem een zacht gefluit en gelijktijdig ziet hij zich ingesloten door een drietal tot de tanden bewapende krijgers.







Verbeten wil Eric zich te weer stellen, maar dan ziet hij tot zijn verbazing, dat het ruitpatroon van de kledij van zijn overvallers dezelfde is als die welke de aanhangers van de Witte Raaf droegen. Het zijn dus òf Witte Raven, òf wapenknechten van Scathwyn, de vader van de Witte Raaf. "Verzet je niet", waarschuwt een der mannen. "Dat zou je minder goed bekomen dan die val uit de burcht." Maar Eric is niet van plan zich te verzetten. Integendeel, hij is er bijzonder nieuwsgierig naar te weten te komen wat de aanwezigheid van ravenkrijgers in de buurt van Morcars hofstede te betekenen heeft; dus verzekert hij de krijgers, dat hij vrijwillig mee zal gaan en hij maakt hen tevens opmerkzaam op zijn achtervolgers. In de verte klinkt inderdaad het geblaf en gejank van honden en het geschreeuw van mannenstemmen. Zonder verwijl banen de mannen zich een weg door het struikgewas, daarbij zorgvuldig zorgdragend Eric tussen hen in te houden. Om de honden het spoor bijster te doen worden gaan zij een eindweegs door het snelstromende water van een rivier, waarna zij pas op een rotsachtig gedeelte weer de oever betreden. Zij doorkruisen een dicht woud. Overal om hen heen klinkt zacht gefluit. Klaarblijkelijk wemelt het hier van ravenkrijgers. Na geruime tijd - Eric is intussen alle gevoel voor richting kwijt geraakt - bereiken zij een kleine open plek in het bos, waar een aantal krijgers verzameld is. Hier laten de mannen Eric halt houden en een van hen begeeft zich snel naar een statige, oude man, die - gezeten op een grote steen - de Noorman met scherpe blik monstert, terwijl hij het relaas van de krijger aanhoort. Dan, op een kort bevel van de oude, blijkbaar de hoofdman, wordt Eric het kamp binnen geleid.

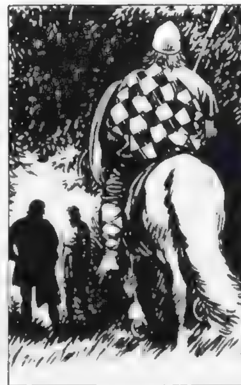






Terwijl Eric naar voren treedt, neemt hij de grijze hoofdman nauwkeurig op. Dit gelaat komt hem bekend voor. Hij moet zich wel erg vergissen, als hij hier niet tegenover Scathwyn, de vader van de veelomstreden Witte Raaf, staat, en dit is, op zijn zachtst uitgedrukt, een verbijsterende ontdekking; want wat heeft Bryans vader hier met een hele krijgsmacht op Brits grondgebied te zoeken? Inmiddels kijkt de oude Eric vanonder zijn borstelige wenkbrauwen zwijgend aan. Dan vraagt hij, wie hij is en hoe hij op Morcars hofstede terecht kwam. Eric verzint voor de vuist weg een verhaal: door de storm afgedreven was hij met zijn schip te pletter gelopen op de rotsen en door Morcars mannen gevangen genomen. "Ik ben Noorman", besluit hij. Dit laatste schijnt de oude man weinig te bevallen. "Ben jij dan een van de trawanten van Ragnar de Rode?" gromt hij. Eric ontkent dit, maar zijn verwarring ontgaat Scathwyn niet en de ondervraging wordt voortgezet. "Welke personen bevinden zich op de burcht, hoe groot is de bezetting, is de plaats makkelijk te verdedigen?" Rustig geeft Eric antwoord op deze vragen, maar Scathwyn is blijkbaar nog niet tevreden. "Zijn er nog andere lieden, dan die jij noemde op de hofstede?" dringt hij aan. "Heb jij niet een jongeman gezien met bruin haar die dezelfde mantel draagt als wij hier?" Hoewel deze vraag Eric doet schrikken, laat hij hiervan niets merken en schudt ontkennend het hoofd. Intussen schieten er echter allerlei gedachten door hem heen. Het is duidelijk dat Scathwyn zijn zoon bedoelt. Maar toen hij Bryan achterliet bevond deze zich gewond op Lochlan Hall. Hoe ter wereld is het dan mogelijk, dat de oude man hem hier zoekt? Er moet iets verkeerd gegaan zijn...




De gedachte dat de Witte Raaf in de omgeving zou kunnnen zijn, verontrust Eric niet weinig. Hij weet, dat Morcar niet zal aarzelen de jongeman uit de weg te ruimen als hij de kans krijgt. "Als je van plan bent de burcht aan te vallen, kun je op mijn hulp rekenen", zegt hij tot Scathwyn. "Mijn kennis van het binnenste van de sterkte kan van groot nut zijn! Bovendien heb ik zelf het een en ander met die schurk daarginds te vereffenen." De oude man kijkt hem wantrouwend aan. Hij weet niet of Morcar vóór dan wel tégen het huwelijk van zijn zoon met prinses Elaine is. Alleen in het eerste geval zal hij tot de aanval overgaan. "Wie heeft jou gezegd dat ik van plan ben de hofstede aan te vallen?" vraagt hij nors en staat op. "Nog iemand tegengekomen?" roept hij tot een krijger die komt aanrijden. "Niets bijzonders", antwoordt de man en laat zich uit het zadel glijden. "Ik ontmoette twee mannen..." "Wat voor mannen?" valt de oude hem scherp in de rede. "Boeren", vervolgt de krijger en spuwt minachtend op de grond. "Zij droegen een baar waarop een ziek meisje lag; een oude vrouw liep er naast. Ik heb ze doorgelaten." "Hm", bromt Scathwyn. Gelukkig heeft geen van beiden tijdens dit gesprek op Eric gelet. Als aan de grond genageld van schrik luistert de Noorman naar de woorden van de krijger. Een meisje op een baar en een oude vrouw die er naast liep... Dat moet de prinses zijn die dus toch uit de burcht gesmokkeld is.








Als Scathwyn, nadat de krijger zich verwijderd heeft, Eric weer aankijkt, is op diens gelaat al niets meer te zien van de opwinding die hem een ogenblik te voren bezielde. "Als ik van plan ben iets te ondernemen, heb ik daarbij geen hulp van een vreemdeling nodig", bijt de oude man hem toe. "Zeker niet als die vreemdeling een Noor is." Eric haalt onverschillig de schouders op, maar terwijl hij wegslentert ontgaat 't hem niet, dat Scathwyn een fluisterend gesprek voert met een van zijn krijgers. Hoewel het te zacht is om te kunnen verstaan, wordt de betekenis hem duidelijk als hij merkt, dat de krijger hem even later als een schaduw blijft volgen. Vanaf dat moment kan hij geen stap meer doen zonder dat de een of andere krijger hem op de vingers kijkt en dat hindert Eric te meer als hij bedenkt dat de tijd voorbij gaat, terwijl prinses Elaine verder en verder weggevoerd wordt. De Noorman is echter niet van plan zich hier bij neer te leggen en als de avond valt, weet hij dat zijn kans gekomen is. Achteloos slentert hij weg in de schemer, tussen de bosjes en de krijger volgt hem als een trouwe hond, hetgeen precies is wat Eric wil. Op een donkere plek, een eindje buiten het kamp, duikt hij snel achter een boomstam en als de krijger, iets haastiger nu, achter hem aankomt, schiet Erics vuist naar voren. Geluidloos zakt de man ineen. Snel bindt Eric de bewusteloze met zijn zwaardriem, stopt hem een prop in de mond en verbergt hem onder de struiken. Dan neemt hij voor alle zekerheid 's mans zwaard en na even scherp geluisterd te hebben of iemand iets van het voorval bemerkt heeft glipt hij haastig weg in het duister...








Geluidloos sluipt Eric weg, terwijl hij nauwlettend om zich heen kijkt of er wellicht nog meer ravenkrijgers zijn. Maar blijkbaar heeft niemand iets van zijn ontsnapping bemerkt, want het blijft doodstil. Voor zover hij weet, is het pad waarlangs de ravenkrijgers hem meenamen, het enige in dit gedeelte van het woud en ongetwijfeld zullen de kerels die de prinses wegvoeren hiervan gebruik gemaakt hebben. Het is dus zaak dit pad te vinden. Omzichtig zoekt hij zijn weg in de richting waarin hij de bosweg vermoedt en na enige tijd blijkt hij het bij het rechte eind te hebben gehad. Maar op hetzelfde ogenblik, dat hij het zanderige karrespoor in het oog krijgt ontdekt hij de roerloze schaduw van het paardje van de ravenkrijger die het pad bewaakt. De man zelf is onzichtbaar, zodat Eric het zekere voor het onzekere neemt en in het struikgewas blijft. Als de Noorman zich echter wil terugtrekken, kijkt de pony in zijn richting en begint onrustig te snuiven, waarna een zacht gekraak tussen de bomen niet ver van Eric vandaan, verraadt waar de wachtpost zich verdekt had opgesteld. Even later ziet Eric de ravenkrijger omzichtig om een boomstam gluren. Er is op het pad niets bijzonders te zien, maar de Hooglander schijnt het toch niet helemaal te vertrouwen en begint met gevelde speer in de schaduw van de bomen in Erics richting het pad af te lopen. Ei, kom, denkt Eric, het enige dat mij verhinderde het paardje daar te nemen was de onzekerheid over de verblijfplaats van zijn berijder, maar daarover verkeer ik niet langer in twijfel; en terwijl de nietsvermoedende schildwacht achterdochtig in de bosjes loert, rijst Eric als een donkere schaduw achter hem overeind en springt geluidloos toe.








Als de ravenkrijger het zwakke gerucht achter zich hoort, wendt hij zich snel om, maar op hetzelfde moment treft hem een dreunende vuistslag en als een blok slaat hij voorover. Met het oog op een mogelijke ontmoeting met andere krijgers van Scathwyn trekt Eric haastig 's mans kleren aan, waarna hij met een blik om zich heen op het paardje klimt. Zoekend naar sporen welke hem misschien een aanwijzing kunnen geven over de richting waarin men de prinses gevoerd heeft, rijdt hij behoedzaam over het smalle bospaadje. Links klinkt eensklaps een zacht gefluit en zonder aarzelen fluit Eric even zacht terug, waarna de in de bosjes verborgen wachter blijkbaar tevreden gesteld is en Eric grinnikend zijn weg voortzet. Er zijn geen duidelijke voetsporen te ontdekken, maar zolang het pad zich niet splitst, lijkt Eric het gevaar niet groot, dat hij een verkeerde richting neemt. Zodra hij meent de ravenkrijgers achter zich gelaten te hebben, zet de Noorman zijn paardje in draf. Het feit, dat hij nog steeds geen spoor van de ontvoerders van Elaine heeft gezien verontrust hem en juist vraagt hij zich af of zij wellicht toch van het pad zijn geweken, als hij voor zich uit stemmen hoort... Hij zet de pony tot meer spoed aan en om een bocht van het pad ziet hij de draagbaar waarnaast de oude bewaakster van de prinses luid aanmoedigend kreten staat te slaken tegen de beide dragers die in een hevig gevecht gewikkeld zijn met een jongensachtige figuur. Met een grimmig gezicht trekt Eric zijn zwaard en stormt vooruit, want degene die daar, wanhopig met zijn boog om zich heen slaand, het onderspit dreigt te delven tegen het zwaard en de speer van zijn twee tegenstanders is niemand anders dan Axe.







Ondanks de moed en behendigheid waarmee Axe zich te weer stelt ziet het er allesbehalve gunstig voor hem uit. Zijn pijlen zijn op, het zwaard is hem uit de hand geslagen en ligt ver buiten zijn bereik en de jongen meent reeds, dat zijn laatste uur geslagen heeft, als de oude vrouw een waarschuwende gil slaakt en er een forse ravenkrijger uit de struiken naar voren stormt. Als één man wenden Axes tegenstanders zich om en grijnzend wachten zij de komst van deze drieste aanvaller af. Maar van hun zelfverzekerdheid blijft niet veel over, als ze in deze de gevreesde Noorman herkennen; en terwijl zij meteen hun handen vol hebben om de felle zwaardslagen van Eric op te vangen, begint Axe hen met zijn boog lustig om de oren te slaan. Zodra het gevecht deze wending genomen heeft, duikt uit de struiken het rimpelige hoofd van Ploc, de nar op, die vanuit zijn veilige schuilplaats dapper mee begint te boksen. Naarmate het duidelijker wordt dat de Saksers aan het kortste eind trekken, wordt Plocje vrolijker en het oude wijf woedender. Zij begrijpt knarsetandend, dat haar twee dragers ieder moment het onderspit zullen delven en dan zal het er voor haar ook weinig rooskleurig uitzien. Welnu, denkt zij met een valse blik op de draagbaar, als wij moeten verliezen, dan zij ook... En met ogen groot van ontzetting ziet Ploc vanuit de struiken hoe de oude een mes grijpt en met een van haat en afgunst verwrongen gezicht op de weerloze prinses in de draagbaar toesnelt...







Ploc is radeloos van angst en ellende als hij ziet wat de vrouw van plan is. Hij slaakt een snerpende gil, maar zijn vechtende vrienden horen het amper en het narretje begrijpt, dat hij nu de enige is die de prinses redden kan. Kordaat grijpt hij een dode boomtak, springt door het struikgewas heen en begint kwetterend van woede op de oude vrouw los te ranselen. Deze wordt hierdoor zo van haar stuk gebracht, dat zij het mes laat vallen, maar als zij ziet, dat haar aanvaller slechts het kleine narretje is, slaat haar schrik om in dolle woede. Met één haal van haar hand slaat zij Ploc de tak uit de hand en een vuistslag doet hem met een pijnlijke kreet achterover tuimelen. "Dat komt prachtig uit, wurm", grauwt ze, terwijl ze het mes van de grond grist. "Jij bent altijd zo'n trouwe volgeling van die halfzachte prinses geweest, sterf dan óók maar met haar." En met moordlust in haar ogen loopt zij op de nar toe. Inmiddels heeft het gevecht tussen de anderen een einde genomen en terwijl de laatste tegenstander, na een felle uitval van Eric, ineen zijgt, ziet de Noorman wat zich tussen de struiken dreigt te voltrekken. Een kreet van afgrijzen ontsnapt hem. Met getrokken zwaard springt hij naar voren, hoewel hij beseft, dat hij te laat zal komen om de laffe moord te verhinderen. Ook Axe kan niets meer uitrichten nu hij zonder pijl en boog is... Juist als de vrouw haar gruwelijke daad wil volbrengen, is het alsof een onzichtbare hand haar doet wankelen... en terwijl Eric zich verbijsterd afvraagt, van wie dit reddende meesterschot afkomstig is, zakt de vrouw, door een pijl dodelijk getroffen, in elkaar.








Hoewel de oude min haar verdiende loon heeft gekregen en Ploc van de wisse dood gered is, zegt dit nog niets ten aanzien van de verdere bedoelingen van de mysterieuze schutter, zodat Eric voor alle zekerheid het zwaard gereed houdt, als een aantal donkere schimmen door het kreupelhout nadert. Maar als Eric te midden van de krijgers - waaronder ook de ontsnapte piraat van Ragnar en één aanhanger van de Witte Raaf - de gestalte van zijn zoon herkent, snelt hij verheugd naar voren. Het valt hem echter op dat de mannen er nogal bedrukt uitzien. Veel tijd voor woorden is er niet en na een hartelijke, maar korte begroeting spoeden zij zich naar de draagbaar. Ploc is al, bibberend van aandoening, bezig de prinses van haar boeien te bevrijden, hetgeen met Erics hulp in een oogwenk gebeurd is. Dan is eindelijk het moment gekomen, waarvoor het trouwe narretje talloze gevaren en ontberingen zo moedig getrotseerd heeft; en zijn moed en opofferingszin vinden een - zij het voorlopige - beloning in een omhelzing van de ontroerde prinses, waarop het manneke zo in de wolken raakt, dat hij geen verstaanbaar woord meer kan uitbrengen. Wat Plocje betreft zou deze begroeting nog best een half uur mogen duren. Maar Eric maant tot spoed en het blijkt, dat zij er verstandig aan gedaan hebben de plaats van het gevecht zonder verwijl te ontruimen, als een verspieder komt melden dat een aantal bereden ravenkrijgers in aantocht is. Terwijl zij zich zo geruisloos mogelijk voortreppen door het duistere woud, hoort Eric van de prinses, dat de krijgers die geloof hechtten aan haar woorden en zij die verzuimden tegen Eric te vechten in de kerker zijn gesloten en de toestand op Morcars hofstede hierdoor tamelijk gespannen is. Omdat Morcar bang was, dat zij ook de twee dragers zou bepraten, werd zij gekneveld en met een prop in haar mond in de draagbaar gelegd, waarbij de dikke Sakser het deed voorkomen of zij zwaar ziek was. Het zachte gekras van een raaf doet Eric opzien. Onder het gesprek hebben zij een dicht gedeelte van het bos bereikt. Verscheidene gestalten treden van achter de stammen op hen toe en met een schok herkent Eric in een van hen Aithan of Glandannon, onder wiens hoede hij indertijd de gewonde Witte Raaf op Lochlan Hall achtergelaten heeft. "Aithan... jij hier?" zegt Eric met gedempte stem, terwijl een plotselinge onrust bezit van hem neemt. "Is er iets ernstigs gebeurd?" "Helaas ja, koning", antwoordt de grijze Lochlan-krijger. "Ernstiger dan jij vermoeden kunt: Bryan of Ochshill, de Witte Raaf, bevindt zich weer in de macht van zijn vader..."







Haastig vertelt Aithan hoe het leger van Scathwyn de Raaf voor de wallen van Lochlan Hall verscheen en de uitlevering van de Witte Raaf eiste. Hoewel de krijgers van Lochlan zich op het gevecht voorbereidden, gaf de Witte Raaf zich ten tweede male vrijwillig over om bloedvergieten te voorkomen. Direct nadat de ravenkrijgers weg waren, hebben Aithan en enkele Lochlankrijgers, met de laatste aanhangers van Bryan als gidsen, zich in verbinding gesteld met Bryans getrouwe, die op de afgesproken plaats wachtte. "Onze schuld aan hem is zo groot, dat wij alles willen doen om hem te helpen", zegt Aithan, waarna hij opmerkt, dat alles toch één goede zijde heeft: de hechte vriendschap die ontstaan is tussen zijn volk en de raven van Bryan. Terwijl zij hun plannen bespraken, bleek dat een groot leger ravenkrijgers in zuidelijke richting trok en Aithan en diens mannen volgden, om te ontdekken wat Scathwyn op Brits gebied zocht. Eric verhaalt dan in het kort zijn lotgevallen. Uit het feit, dat Scathwyn Eric over een mogelijke aanwezigheid van Bryan op Morcars hofstede vroeg, blijkt echter wel dat Bryan zich niet meer in de macht van zijn vader bevindt. Maar waar is hij dan wel? Tot op dat moment heeft hij zich nog niet met zijn aanhangers verenigd. Dat Scathwyns leger zich in de nabijheid van Morcars veste ophoudt, zou er op kunnen wijzen dat de oude Hooglander aanneemt, dat zijn zoon daarheen onderweg was. Maar deze zal nooit zo dwaas zijn om zijn hoofd vrijwillig aan Morcar te komen aanbieden, tenzij iemand hem daartoe dwingt en die iemand zou alleen Ragnar de Rode kunnen zijn. "Maar Ragnar is dood en..." "Ik weet niet of de piraat dood is", merkt Aithan somber op. "Niemand van ons heeft hem na de fatale vechtpartij nog gezien." "Dat is waar... Maar zoals je je herinnert, spraken wij af, dat zijn boten ongemoeid op het strand zouden worden gelaten, zodat hij ongehinderd zou kunnen vertrekken als hij nog leefde. Op een dag waren de voorraden proviand en wapens uit die boten verdwenen..." Een haastig gebaar van Eric doet hem zwijgen en een angstige spanning neemt bezit van hen, als Eric met een ruk overeind springt en fluistert: "Er wordt gevochten in de richting van Morcars hofstede..."









"Ik wil weten wat daar gebeurt", zegt Eric gedempt. "Wacht hier tot ik terugkeer." Aithan bezweert hem niet alleen te gaan en na een korte aarzeling stemt Eric er in toe een van zijn eigen Noorse krijgers en een aanhanger van de Witte Raaf mee te nemen. Haastig verdwijnt het drietal tussen de stammen in de richting van het strijdrumoer dat gaandeweg zwakker wordt en ten laatste geheel verstomt. Het is echter verre van rustig in het woud. Hier knapt een tak, daar beweegt iets ritselend door het kreupelhout en een enkele maal klinkt zacht het gefluit waarmee de krijgers van Scathwyn contact met elkaar houden. Naar al deze geluiden te oordelen bevindt zich een grote groep ravenkrijgers vlak in de nabijheid en hoewel hij hen nog niet bemerkt heeft, is hun toestand toch verre van veilig. Op een teken van Eric trekken de mannen zich terug in de dichte bosjes. Het gevaar voor ontdekking zal er niet minder om zijn als zij terugkeren en omdat Eric vreest, dat de Witte Raaf wel eens iets te maken kon hebben met dat gevecht, besluiten zij hun weg voort te zetten. Met Eric in de voorhoede kruipen de mannen op handen en voeten door het hout. Naarmate zij vorderen worden de geluiden talrijker waaruit Eric opmaakt, dat zij zich nu midden tussen de ravenkrijgers moeten bevinden. De grootste voorzichtigheid is dus geboden. Dan hoort hij achter zich het gekraak van takken en een van zijn mannen schijnt met moeite een verwensing te onderdrukken, waarop Eric geërgerd omkijkt om de man tot stilte te manen. Maar in plaats van zijn eigen krijger ontdekt hij met grote schrik vlak achter zich een van Scathwyns mannen die een gevaarlijk uitziende speer omhoog houdt en hem toesnauwt: "Geef je over! Of ik rijg je aan de grond!"







"Sta op!" snauwt de krijger met een onheilspellende beweging van zijn speer, en Eric, die er weinig voor voelt gelijk een feestvarken gespietst te worden, gehoorzaamt traag. Onderwijl berekent hij echter razendsnel zijn kansen. Maar de laatste hoop wordt hem ontnomen, als nu ook achter hem krijgers opduiken, die hem dringend uitnodigen zijn zwaard en zichzelf over te geven en met een verbeten gezicht geeft Eric zich gewonnen. Zijn twee metgezellen is het intussen niet veel beter gegaan en onder zware bewaking wordt het drietal weggeleid. Als zij langs een smal wildpaadje lopen, worden zij zacht aangeroepen en treedt Scathwyn met enkele krijgers op hen toe. Zodra hij Eric in gezelschap ziet van een van Bryans getrouwen - een afvallige in zijn ogen - wordt Scathwyns houding zo mogelijk nog onheilspellender. "Ah!" bijt de hoofdman Eric toe. "Jij bent dus een bondgenoot van de mislukkelingen, die zich de aanhangers van de Witte Raaf noemen. Ik heb je nooit vertrouwd, rover! Jij hebt mijn zoon van het eiland ontvoerd, twee van mijn krijgers neergeslagen, een oude vrouw en twee boeren vermoord - wat een laffe streek is, al zijn het ook maar Britten en Saksers - en nu pleeg je weer een aanval op mijn mannen! Je spel is uit! Wij zullen niet rusten, voor jouw roversbende ingerekend is!" Uit deze laatste woorden blijkt dat Scathwyn over de strijd van daarnet evenzeer in het ongewisse verkeert als hijzelf en Eric staat op het punt Scathwyn hierover in te lichten, als een ravenkrijger door de struiken nadert. "Zij zijn weg, heer", hijgt de man. "Zij vluchten over de vlakte naar Morcars hofstede. Wij konden ze niet meer inhalen... Het is Ragnar de Rode met zijn krijgers!" Erics verrassing - en opluchting - over het feit, dat Ragnar de Rode inderdaad nog leeft wordt spoedig verdrongen door vertwijfeling, want hij begrijpt, dat als Ragnar de Rode onderweg is naar zijn opdrachtgever, hij zonder twijfel de Witte Raaf in zijn bezit heeft.







Het is duidelijk dat Scathwyn het bericht over Ragnar maar half gelooft, hetgeen hem niet kwalijk te nemen is, want hij weet niets van de voorgeschiedenis en Eric heeft hem er wijselijk niet over ingelicht. Het komt de Noorman echter voor, dat nu een uitleg dringend nodig is. Dus mengt hij zich in het gesprek en geeft een kort verslag van de gebeurtenissen welke zich rond de Witte Raaf hebben afgespeeld. Het maakt niet veel indruk en Erics bewering, dat Bryan zich in handen van Ragnar bevindt, wordt met een schamper lachje begroet. Op Scathwyns vraag of een der krijgers dan zijn zoon te midden van de zeerovers heeft opgemerkt, schudt de boodschapper ontkennend het hoofd. "Zie je 't! Zou Ragnar de Rode - die indertijd mijn zoon naar het eiland gevoerd heeft - deze er nu in opdracht van die graaf weer afgehaald hebben?" snauwt Scathwyn. "Geen kind gelooft die onzin; en zeker niet van een vagebond als jij!" Eric begint van dit gesprek met de halsstarrige hoofdman danig genoeg te krijgen, te meer daar kostbare tijd verloren gaat. Tijd die Bryan dichter en dichter bij de galg brengt. "Je hebt niet met een vagebond maar met de koning der Noren te doen", zegt hij bits, "en ik verzoek je in het belang van je zoon..." "Een mooie koning, die een ziek meisje en haar begeleiders overvalt", zegt Scathwyn schamper, niet het minst onder de indruk. "Waar is bovendien dat meisje gebleven? Of steekt daar soms óók wat achter?" Hierop weet Eric niet veel te zeggen. De oude stijfkop is niet te overtuigen en bovendien kan het bericht dat prinses Elaine in de draagbaar lag wel eens verkeerd uitpakken. Maar Scathwyn denkt het zijne van Erics zwijgen. Hij staat op het punt het bevel te geven de drie gevangenen weg te voeren, als een grijze, gebogen gestalte uit de struiken treedt, in wie Eric tot zijn grote ontsteltenis Aithan of Glandannon herkent. Wat bezielt de oude man om zich zo aan zijn vijanden bloot te geven? "Vrede, Scathwyn!" zegt Aithan terwijl hij de handen opheft. Om hem heen verschijnen in een wijde kring de aanhangers van de Witte Raaf en Erics kleine troepje. "Leg de wapens neer en laat ons praten als mannen!" Maar Scathwyn is zijn sprakeloosheid bij de aanblik van zijn erfvijand al weer te boven en terwijl hij het zwaard uit de schede rukt, brult hij: "Praten is voor oude vrouwen, schurk! Val aan! Dood hen allen!"







”Vlucht Aithan! Riskeer geen strijd!” schreeuwt Eric, als Scathwyn met een aantal krijgers op de mannen van Lochlan en die van de Witte Raaf toestormt. Aithans goed bedoelde inmenging dreigt in een bloedbad uit te lopen en dit moet koste wat het kost voorkomen worden. Erics vuist schiet hard uit en de ravenkrijger naast hem zakt met een verbaasde zucht ineen. Terwijl de overige bewakers plotseling de handen vol hebben met Erics twee metgezellen, springt de Noorman naar voren en sleurt in één geweldige sprong Scathwyn tegen de grond. Als de ravenkrijgers hun aanvoerder zo hardhandig ten val zien brengen, springen zij beduusd opzij, maar hun verwarring duurt niet lang en met gevelde speren komen zij op de stoutmoedige Noorman af. Lenig wentelt deze zich om op de rug van zijn tegenstander en terwijl deze in alle toonaarden zijn verontwaardiging en misnoegen over deze vernederende gang van zaken uitbrult, ontdekt de voorste ravenkrijger inmiddels dat die Noor over een paar benen beschikt waar hij even gemakkelijk mee vecht als een normaal mens met zijn armen. Want voor de krijger beseft wat hem overkomt, tuimelt hij achterover tegen een wapenbroeder aan en gezamenlijk belanden zij in het gras. Een fikse schop doet nummer drie verbouwereerd achteruit waggelen. Nog voor de overige krijgers goed en wel aan het gevecht kunnen beginnen, staat Eric al weer overeind en baant zich met rake vuistslagen een weg naar de beschutting der bomen. Erwin en Kalv - de piraat van Ragnar - duiken met getrokken zwaard naast hem op. Dicht aaneen strijdend trekken zij zich terug. Hier en daar zijn ook de raven van Bryan slaags geraakt met die van Scathwyn, maar de oude Aithan ziet Eric nergens. Hoezeer Eric zich ook zorgen maakt over het mogelijke lot van de oude Lochlankrijger, hij is nu niet in staat daar veel aan te doen. Hun eigen toestand is meer dan kritiek. Nog één maal roept Eric de vechtenden toe de ongelijke strijd te staken en te vluchten. Dan draaien de drie Noren zich als één man om en duiken weg tussen de dicht opeen staande stammen, in een wanhopige poging het vege lijf te redden.









Zonder op of om te zien rent Eric de Noorman voort door de duisternis. Hij merkt amper de speren en pijlen die om hem heen suizen, evenmin als de takken die venijnig zijn gezicht en lichaam geselen. Het enige waar hij aandacht voor heeft is zijn zoon en hoewel Erwin keer op keer struikelt in de wirwar van takken en gevallen stammen en haast niet meer kan, jaagt Eric hem meedogenloos voort. Deze vlucht, blindelings door de haast ondoordringbare wildernis, is hun enige kans op behoud. Kalv volgt hem nog steeds als een schaduw en zelfs van de geharde zeerover vergt deze tocht het uiterste. Pas als hij denkt, dat zelfs de meest hardnekkige achtervolger er nu wel de brui aan gegeven zal hebben, durft Eric stil houden. Van verre dringen verwarde geluiden tot hem door en uit het gekraak in het woud om hen heen blijkt, dat er nog steeds ravenkrijgers in de buurt zijn. Maar in hun omgeving is het stil. Dat stelt de drie vluchtelingen ietwat gerust, al beseft Eric dat zij eigenlijk in een vrijwel hopeloze toestand verkeren. Niet alleen is hun troep uit elkaar geslagen en weten zij niet, wat er van de anderen, van de prinses, van Aithan en Ploc, geworden is, zij zijn zelf in een volkomen onbekende omgeving, omringd door krijgers van de Raaf, pover bewapend, terwijl de Witte Raaf zelf bovendien in de macht is van Morcar en meer dan ooit hun hulp nodig heeft. Eric zucht, maar Kalv merkt nuchter op dat niemand er wijzer van wordt als ze hier blijven zitten en dus trekken zij behoedzaam verder, waarbij zij op goed geluk hun richting zoeken. Een zacht gekraak doet hen ademloos stilstaan. Als even later de kleine gestalte van Ploc omzichtig rondloerend langs de stammen schuifelt, komt Eric opgelucht te voorschijn, hetgeen de nar bijkans de doodstuipen op het lijf jaagt. Maar dan is zijn schrik gauw verdwenen en nog nabibberend van de doorstane angsten beantwoordt Ploc zo goed mogelijk Erics vragen. Over het lot van Aithan, de prinses en al de anderen worden zij echter niets naders gewaar en hoewel Erwin angstig blijft aandringen, weet Ploc niet meer te vertellen, dan dat hij van Axe de laatste glimp opving, toen de jonge boogschutter in hevig gevecht gewikkeld was met een aantal raven-krijgers...











Als Ploc vertelt hoe zwaar Axe het te verduren had tegen de ravenkrijgers, vrezen allen voor het leven van de dappere knaap. Erwin is hier diep van onder de indruk, maar veel tijd om er lang over na te denken is er niet, want Kalv, die al een poos achterdochtig heeft zitten rondkijken, fluistert ineens dat er iemand aankomt. Voorzichtig trekken zij zich tussen de stammen terug. Plotseling suist rakelings een pijl langs Erics hoofd en blijft naast hem in een boom steken. Als aan de grond genageld staat de Noorman stil maar Erwin lacht verheugd: "Dat is Axe!" Inderdaad voegt de jeugdige boogschutter zich even later ongedeerd bij zijn makkers. "Het was de enige mogelijkheid om de aandacht te trekken", fluistert hij verontschuldigend, "want het bos wemelt nog van ravenkrijgers." Ook hij kan van Aithan en de prinses geen nieuws vertellen; hij had genoeg met zichzelf te doen. Daar Eric hoegenaamd niet weet, waar zij zich ergens bevinden, besluit hij om op goed geluk te trachten de plek te bereiken waar zij de prinses het laatst hebben gezien. Wederom zijn het Kalvs scherpe oren die een zwak gerucht vernemen. Want even later buigt de grote zeerover achterom en fluistert: "Daar komen er nog meer aan, het bos wemelt van die kerels!"







Voorzichtig sluipen de Noren in de richting van het gekraak. Tot Erics verbazing blijkt dat ze met twee krijgers van Morcar te doen hebben. Kalv biedt gedienstig aan hen een kopje kleiner te maken maar Eric brengt hem ijlings van dit gewelddadig voornemen af. Dit tweetal kan hem vertellen over de toestand op Morcars burcht en dus moet hij ze levend in handen krijgen. De twee krijgers schenken geen aandacht aan het verdachte geritsel om hen heen. Zij zijn gaan zitten en terwijl de een de wonden van zijn makker verbindt praten zij zacht met elkaar. Naar hun wapenrusting te oordelen zijn het beiden Britten. Het tweetal wordt door een panische schrik bevangen als zij zich eensklaps omringd zien door het troepje Noren, maar Eric stelt hen met een kort handgebaar gerust en als de gewonde de rijzige Noorman herkent klaart zijn gezicht op. Nog voor Eric er naar kan vragen, begint de Brit een opgewonden relaas te geven van de gebeurtenissen op Morcars burcht. Het blijkt dat Ragnar de Rode inderdaad de Witte Raaf bij zich had toen hij op de hofstede verscheen. Inmiddels zijn de zeerovers echter gevangen genomen en met hen de krijgers - voornamelijk Britten - waarvan bekend was dat ze aan de zijde van de prinses stonden. De Witte Raaf was al direct na aankomst naar een kamer gebracht waar niemand bij hem toegelaten werd. Volgens Morcar was hij enstig ziek.

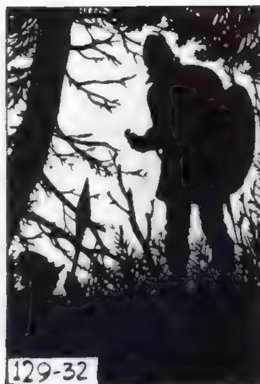
"Ja ja, hetzelfde spelletje als met de prinses", knikt Eric grimmig. "Als we niet razendsnel ingrijpen zal Bryan of Ochshill denkelijk een heel kort ziekbed hebben. Is er een vluchtgang?" "Daaraan danken wij onze ontsnapping", glimlacht de ene Brit. Op Erics vraag vertelt hij dan dat er ongeveer een vijftigtal zeerovers en Britten gevangen zit. "Kan men van de vluchtgang gemakkelijk bij de kerkers komen?" De Britten knikken en willen de situatie uitleggen, maar Ploc vertelt hevig verontwaardigd, dat hij óók heel goed daarmee op de hoogte is. In het kort stelt Eric de twee Britten nu op de hoogte van de aanwezigheid van het ravenleger in het woud en hij vervolgt: "Stel je met hen in verbinding. Vertel Scathwyn alles wat je mij verteld hebt; dan begrijpt hij misschien eindelijk dat zijn zoon in levensgevaar verkeert. Een deel van zijn krijgers moet over enige tijd oprukken naar de burcht. De rest moet via de vluchtgang binnendringen. Maar zij moeten wachten tot de zon twee handbreedtes boven de bergen staat. In die tussentijd moet de Witte Raaf in veiligheid gebracht worden, en dat zullen wij doen. Zeg Scathwyn dat hij mij ditmaal geloven moét. Doet hij dit niet..." De Noorman lacht grimmig. "Dan zal deze dag voor ons zowel als voor zijn zoon de laatste zijn..."







Hoewel allen terdege beseffen dat, zo Scathwyn geen geloof hecht aan de berichten, hun toestand vrijwel hopeloos zal worden, is er geen die het risico van Erics gewaagde plan niet durft te nemen en ook de Britten voegen zich dadelijk naar de bevelen van de Noorman. Volgens hen is de Witte Raaf vermoedelijk op de kamer van de prinses opgesloten. Deze inlichting is de Noorman voldoende, en nadat de gewonde bereidwillig zijn wapens aan Eric gegeven heeft, gaan zij met een korte groet uiteen. Terwijl zij in de diepste stilte voortgaan, hoopt Eric vurig dat de Britten de stijfkoppige Scathwyn zullen kunnen overtuigen van de ernst van de toestand. Als zij bij een riviertje komen, klinken nog steeds om hen heen de geluiden van rondzwervende ravenkrijgers en niet dan na zekere aarzeling besluiten zij het er op te wagen dit obstakel te nemen. Zonder opgemerkt te worden bereiken zij de overzijde en na enige tijd arriveren zij tegen de eerste schemering bij de rand van het woud. Ploc wijst Eric waar zich tussen het geboomte het luik van de vluchtgang moet bevinden. Behoedzaam begeven zij zich in de aangegeven richting. Nog steeds onopgemerkt naderen zij hun doel en Ploc die, nu hij op bekend terrein is, het gevaar vergeet loopt vooruit. Eric die hem vlug achterna gaat, hoort tot zijn ontsteltenis het narretje roepen: "Het luik staat open!" Juist bijtijds weet de Noorman verdere ontboezemingen te verhinderen en hij trekt het narretje verschrikt achteruit. Nauwelijks heeft hij dit gedaan of de ruige kop van een Sakser wordt in de opening zichtbaar.








Argwanend om zich heen glurend kruipt de Sakser uit het luik, waarna hij zich omdraait en iets naar beneden roept. Even later komt een tweede krijger te voorschijn en uit hetgeen Eric uit het gesprek tussen die twee kan begrijpen, zijn zij door Morcar uitgezonden om de twee gevluchte Britten te zoeken. Nauwelijks zijn de kerels in het kreupelhout verdwenen, of Kalv geeft Eric met een verheugd gezicht een por in de ribben en terwijl hij liefkozend zijn lange dolk streelt fluistert hij: "Die mag ik nou toch zeker wel eventjes..." "Levend, Kalv, lévend!" zegt Eric. Dit is de van dadendrang bijkans barstende zeeschuimer voldoende, want voordat iemand het kan verhinderen is Kalv al tussen de struiken verdwenen. Geërgerd wil Eric hem achterna gaan. De vechtlustige piraat dreigt hun hele onderneming in gevaar te brengen en als even later een gesmoord gesteun tot hen doordringt vreest Eric het ergste. Zo snel mogelijk werken zij zich door het struikgewas heen maar wat Eric dan ziet, doet hem zijn ergernis en onrust gauw vergeten. De twee Saksers liggen met hun neuzen in het zand en doen vruchteloze pogingen zich aan de machtige greep van de zeerover - die breeduit bovenop hen is gaan zitten en zich kostelijk amuseert - te ontworstelen. Terwijl Eric zich verbijsterd afvraagt hoe het Kalv zo gauw gelukt is de twee forse Saksers letterlijk en figuurlijk onder de knie te krijgen, beveelt hij de zeerover de mannen te laten opstaan, waaraan hij met een spijtige zucht voldoet. De vragen die Eric stelt worden amper beantwoord. De ene Sakser, een ongure kerel met varkensoogjes, gluurt van de een naar de ander en braakt allerlei verwensingen uit. Er is met deze knapen niet veel te beginnen, zodat Eric besluit de beide kerels stevig te binden en hen een prop in de mond te stoppen. Dan dalen zij - met de gevangenen tussen zich in - een voor een in de vluchtgang af.







Tot Kalvs grote voldoening besluit Eric deze voorop te laten gaan; na hem de eerste gevangene, dan Erwin en Axe, vervolgens de tweede gevangene en tenslotte Ploc met Eric in de achterhoede. De gang is juist groot genoeg om op de knieën doorheen te kruipen, hetgeen voor de gevangenen - wier handen op de rug gebonden zijn - een dubbel zwaar karwei is. Hoewel het Eric tegenstaat, de kerels zo te behandelen, durft hij het niet aan hun handen vrij te maken, omdat ze dan wel eens op een onbewaakt ogenblik de prop uit hun mond konden halen en het op een schreeuwen zetten. Als zij door de tunnel voortkruipen dringt steeds duidelijker een verwijderd gedreun en gebonk tot hen door. De tocht lijkt geen einde te nemen maar ten laatste bereiken zij een uitgegraven ruimte waarin zich een deur bevindt. De deur is niet gesloten en geeft toegang tot een smalle gang, met een trap naar boven. Met het doffe gedreun vermengt zich nu het getier van vele vloekende en scheldende stemmen en de indringers begrijpen dat dit de gevangen zeerovers zijn, die waarschijnlijk trachten uit hun kerker te breken. Iemand brult om stilte en een nijdige stem waarin Eric met een grimmig lachje het welbekende geluid van Ragnar de Rode herkent geeft een toepasselijk antwoord, waarna het gebonk met hernieuwde hevigheid voortgezet wordt. Al met al komt dit Eric en de zijnen uitstekend van pas want door dit oorverdovend kabaal is het vrijwel uitgesloten, dat iemand hen zal horen. Terwijl Eric overleg pleegt met zijn mannen verslapt echter een ogenblik hun aandacht voor de twee gevangenen en hiervan maakt de Sakser met de varkensoogjes dankbaar gebruik. Onverwacht schiet hij naar voren en met zijn schouder baant hij zich als een stormram een weg tussen Eric en Kalv door. Terwijl deze hun evenwicht verliezen en opzij tuimelen, stormt de man al bij twee treden tegelijk de trap op, om zijn makkers daarboven voor het naderende gevaar te waarschuwen...







De uitgebroken Sakser is al bijna boven aan de trap als Eric opkrabbelt en hem met grote sprongen achterna gaat. De tweede gevangene, die op deze plotselinge actie van zijn makker niet voorbereid was, is gelukkig door Axe onder schot genomen voordat hij iets kon ondernemen. Als een klem sluiten Erics handen zich om de enkel en de pols van de vluchteling en met een forse ruk trekt hij hem terug. Terwijl de Noorman zelf moeite heeft om zijn evenwicht te bewaren op de steile trap, glijdt de Sakser op zijn buik naar omlaag en belandt - een beetje suffig van het hobbelige contact tussen zijn kin en de treden - in het gangetje, waar Kalv hem hartelijk in ontvangst neemt. Na dit weinig krijgshaftig einde van een overigens dappere vluchtpoging hebben de gevangenen voorlopig hun bekomst. Dankzij het lawaai van de zeerovers heeft geen der Saksische bewakers daarboven iets gehoord gelukkig, en voorzichtig sluipt Eric aan het hoofd van zijn kleine troepje de trap op. Aan het einde van het verlaten gewelf schemert zwakjes het schijnsel van een houtvuur. Volgens Ploc bevinden zich daar de krijgers die de gevangenen bewaken en tevens een oogje houden op de trap welke toegang geeft tot de burchttoren. Eric weet genoeg, want dankzij het gekrakeel van de zeeschuimers zou hij met een blinddoek voor zonder moeite de kerkerdeur kunnen vinden. Eric en Kalv zijn de zware - met ijzeren grendels gesloten - deur al tot op minder dan honderd meter genaderd als zij een bewaker, woedend om stilte schreeuwend, van de andere zijde horen naderen. Haastig wil Eric zich terugtrekken, maar de man staat al in het gewelf. De Sakser slaakt een luide alarmkreet en op hetzelfde moment dat Eric een wilde ren onderneemt om het eerste bij de kerkerdeur te zijn, stormt ook de bewaker met geheven speer naar voren...







Bijna gelijktijdig bereiken Eric en de Saksische bewaker de kerkerdeur. Met een ruk brengt de man de speer omhoog en steekt toe. Lenig als een kat wijkt Eric zijwaarts uit, terwijl hij bliksemsnel de schacht van de speer vastgrijpt en zijn voet voor die van de aanvaller zet. Met een kreet smakt deze tegen de grond en snel maakt Eric hem onschadelijk. Dan springt hij vooruit, als twee, drie nieuwe aanvallers om de hoek van het gewelf verschijnen. Kalv voegt zich met een verheugde grijns bij hem en hakt als een dolleman om zich heen, waarbij hij met luide stem verkondigt dat hij een groot strijder is, die niemand zo gauw kan verslaan. Inmiddels houdt Axe de twee gevangenen in bedwang en begint Erwin haastig de grendels van de kerkerdeur te schuiven. Hoewel dit gedeelte van het plan naar wens verloopt, is Eric nog helemaal niet zo gerust over de rest van de onderneming. De vijftig bevrijde gevangenen hebben geen wapens; de smalle trap naar boven is gemakkelijk door één krijger te verdedigen, zodat de kans groot is dat zij nooit verder dan dit gewelf zullen komen. Met de Witte Raaf als gijzelaar kan Morcar hen gemakkelijk tot overgave dwingen. Er moet dus bliksemsnel gehandeld worden. ''Verover de trap!'' schreeuwt hij Kalv toe. ''En houd de toegang tot het gewelf koste wat koste vrij tot ik terug ben!'' Achter hem hoort hij zeerovers en Britten juichend uit hun kerker komen. Dan stormt Eric de Noorman naar boven. Een Saksische krijger poogt hem staande te houden, maar ligt twee tellen later verdoofd onder aan de trap. Verder snelt de Noorman; er is geen seconde te verliezen. Vele haastige voetstappen klinken op de gang en terwijl hij met een geweldige sprong wegduikt in een smalle nis stormt reeds de eerste van Morcars krijgers hem met kletterende wapens voorbij.







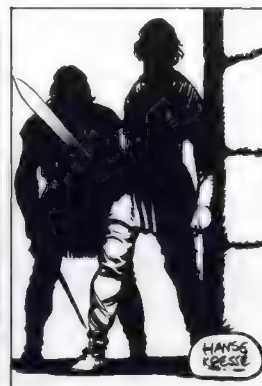


Als Morcars krijgers slaags raken met de zeerovers en Britten die de trap bestormen, moet Eric zich bedwingen om niet terug te keren en ook aan de strijd deel te nemen. Zo lang echter Bryan of Ochshill in de macht van Morcar is, hangt niet alleen diens leven, maar het lot van al Erics mannen aan een zijden draad. Als hij dus zijn kans schoon ziet, glipt Eric de nauwe gang in en terwijl het wraakgierige gebrul van Ragnar de Rode hem ditmaal als muziek in de oren klinkt, dringt hij voor de tweede maal de toren binnen. Vanuit de grote hal en de gangen beneden hem klinkt wapengedruis en verward geschreeuw tot hem door en de Noorman bedenkt grimmig, dat hij er een lief ding voor over zou hebben, als hij nu vriend Morcar eens in een stil hoekje kon ontmoeten. Dan zouden alle moeilijkheden gauw van de baan zijn... Juist wil Eric de trap naar de bovenste verdieping opgaan, als hij de zachte regelmatige tred van een heen en weer stappende schildwacht hoort. Aan de mogelijkheid dat de Witte Raaf niet op de kamer van de prinses opgesloten zit, heeft hij nog helemaal niet gedacht en het komt hem opeens voor, dat die mogelijkheid lang niet uitgesloten is. Een krijger loopt niet voor niets wacht en Eric besluit, eerst dit snel te onderzoeken. Als hij door de donkere gang nader sluipt, houden de regelmatige stappen echter eensklaps op. Voor alle zekerheid trekt Eric zich behoedzaam terug achter een zijmuur en hij blijkt daar goed aan gedaan te hebben. "Is daar iemand?" gromt een argwanende stem, waarna een sluipende tred verraadt dat de man in aantocht is. Aarzelend komt de krijger de hoek om; maar nauwelijks heeft hij twee passen gedaan, of hij voelt de druk van een zwaardkling op zijn rug en de stem van Eric fluistert dreigend: "Eén geluid, één gebaar, en het is je laatste geweest..."





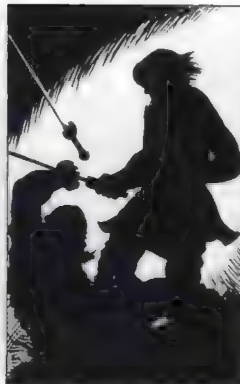




Het lijkt er een moment op of de krijger het tot een gevecht wil laten komen, maar als hij - na een loerende blik over zijn schouder - de blonde Noor herkent, laat hij zijn speer toch maar liever vallen. "Mooi", fluistert Eric, "en nu breng je mij snel en zonder omwegen naar de kamer van de Witte Raaf. Ingerukt!" Met een onderdrukt gegrom geeft de man aan dit bevel gevolg en nu blijkt dat Eric er goed aan gedaan heeft, niet meteen naar de kamer van de prinses op de bovenste verdieping te snellen, want de Witte Raaf zit inderdaad opgesloten in het vertrek waarvoor deze krijger op wacht stond. Met een giftige blik op zijn bewaker schuift de Sakser de grendels weg, waarna hij - hiertoe genoopt door een klap met de platte kant van Erics zwaard tegen een zeker deel van zijn rug - haastig de kamer in wipt. Bryan of Ochshill slaakt een verheugde kreet als hij Eric herkent, maar deze maant hem tot stilte. "Deze geschikte kerel komt je even aflossen", zegt hij grijnzend, "en hij geeft bovendien graag zijn zwaard te leen voor een poosje! Komaan vrind!" De krijger gehoorzaamt gemelijk. Met een weinig goeds voorspellend lachje neemt Bryan het wapen in ontvangst, waarna zij schielijk de kamer verlaten en de deur zorgvuldig grendelen. "Hoe is het; ben je sterk genoeg om een zwaard te gebruiken?" vraagt Eric. "Dank, Noorman", mompelt Bryan, met bedachtzame vingers zijn wapen strelend, "ik voel mij uitstekend... bij de gedachte die ik op het ogenblik aan vriend Morcar wijd... Laat ons gaan!" Snel en geruisloos begeven zij zich naar de trap; maar dan staan zij, op een teken van Eric eensklaps stil. Uit de richting van de trap komt het verwarde geluid van dooreenschreeuwende stemmen... "Er komen krijgers de trap op", fluistert Bryan. "En Morcar is bij hen, geloof ik..." "Als dat zo is", zegt Eric met een kille dreiging in zijn stem, "dan loopt die brave Morcar nu regelrecht zijn ongeluk tegemoet..."








Als Eric een snelle blik om de hoek van de muur waagt, blijkt dat Morcar zich inderdaad bij de krijgers bevindt die de trap opkomen. Naar de geluiden te oordelen worden zij daarbij bestookt door Ragnar de Rode en een aantal zeerovers. "Die onbesuisde kerels houden zich weer niet aan de afspraak", gromt Eric misprijzend. "In plaats van de toegang tot het vluchtgewelf te bewaken laten zij zich meelokken. Op zo'n manier loopt de boel in het honderd." "Het wordt dus de hoogste tijd om in te grijpen", merkt Bryan onheilspellend op, en als bij afspraak stormen de twee mannen op de Saksers in. Dezen zijn volkomen overrompeld. De aanval komt zo verrassend snel, dat Morcar zich de kans op een vlucht ontnomen ziet en zich noodgedwongen te weer moet stellen. In plaats van veilig in de achterhoede tegen de zeerovers bevindt hij zich nu nota bene in het heetst van de strijd en dan nog wel met die duivelse Noorman tegenover zich. Morcars krijgers hebben het echter zelf te hard te verduren om veel op diens verongelijkt gejammer te letten. Terwijl Ragnar en zijn piraten luid juichend verder opdringen banen Eric en Bryan zich onstuimig een weg door de troep ontredderde Saksers op de trap. Met fonkelende ogen dwingt Eric Morcar tot de strijd. Er is echter van strijd tussen die twee amper sprake. Reeds na twee slagen zakt de vadsige graaf met een rauwe kreet ineen en blijft roerloos en lijkbleek liggen. Voor zover Eric het in het donker bezien kan, is Morcar dodelijk getroffen, maar in het verwoede gevecht is er niet veel tijd om daar bij stil te staan. De tegenstand van de Saksers verslapt echter nu zij zich van hun aanvoerder beroofd zien en het duurt dan ook niet lang meer of de weg naar beneden is vrij. Als Eric en Bryan haastig de trap afdalen worden zij door Ragnar, Axe en Kalv en een paar zeerovers en Britten met luide kreten begroet. "Waar zijn de anderen?" roept Eric verontrust, als hij het kleine troepje ziet. "Waar is mijn zoon?" "Beneden, allemaal in het gewelf", antwoordt Ragnar grimmig. "Wij zijn de enigen die er in slaagden door te breken naar boven. De rest is teruggedreven. Onze terugtocht is afgesneden. Wij zitten als ratten in een val..."








Nauwelijks heeft Ragnar de Rode deze woorden gesproken, of een aantal Saksers verschijnt in de gang en gaat met luide kreten tot de aanval over. "Moed houden, kerels!" schreeuwt Eric zijn mannen, die hopeloos in de minderheid zijn, toe. "De Raven van Scathwyn kunnen ieder moment komen. Tot zolang moéten wij het houden." De woorden besterven hem echter op de lippen, als hij door een der smalle schietgaten in de muur ziet, dat de zon reeds over de stand heen is, waarop de ravenkrijgers zouden hebben moeten aanvallen. "We redden het nooit, Noorman", hijgt Ragnar. "En op vaders hulp zou ik maar niet rekenen", vult Bryan grimmig aan, terwijl hij een Sakser het zwaard uit de vuist slaat en met één slag diens schild versplintert. "Er op of er onder!" schreeuwt Eric. "Naar de vluchtgang!" En allen, de onstuimige Ragnar, de strijdlustige Kalv, de koelbloedige Axe, de grimmige Bryan of Ochshill, zeerovers en Britten, scharen zich dicht achter de rijzige gestalte van Eric de Noorman, in een laatste vertwijfelde poging zich een doortocht te banen naar de vluchtgang. Zij slagen er werkelijk in de Saksers een eind door de nauwe gang terug te dringen, maar met de trap naar het gewelf reeds in zicht, wordt hun uitval tot staan gebracht. Bezweet en doodsbleek staat Bryan naast Eric. Zijn bruine haren fladderen in pieken om zijn gezicht en eensklaps krijgt Eric een idee. Terwijl hij Ragnar en de anderen toeroept stand te houden, snijdt hij haastig een lok uit Bryans haren, roept Axe bij zich en bindt de haarlok stevig om een van diens laatste pijlen. "Kun je zó schieten, dat de pijl in het gewelf terecht komt?" vraagt Eric ademloos. De jonge boogschutter neemt snel de situatie in zich op en knikt kort. Dan richt hij zorgvuldig en terwijl de Saksers weer beginnen op te dringen flitst de pijl over hun hoofden heen, ketst tegen de muur en verdwijnt met een boog in het trapgat. "Een weergaloos schot", stoot Bryan uit. "Hoe is het mogelijk..." Maar zijn woorden worden overstemd door Eric die zo luid hij kan, boven het strijdrumoer uitschreeuwt: "Erwin! Breng de pijl met de haarlok naar Scathwyn. Laat dàt hem overtuigen, dat wij op het punt staan te sterven... Haast je!"








Het feit, dat ik mijn eigen zoon stuur, moet die oude stijfkop nu toch overtuigen, denkt Eric grimmig, terwijl hij zich met felle zwaardslagen de Saksers van het lijf houdt. Verscheidene van Erics strijdmakkers zijn al gevallen en het ziet er naar uit, dat de overigen dit ongelijke gevecht ook niet lang meer kunnen volhouden. Als Scathwyn nu hulp zendt zal het wel te laat zijn... Steeds meer en meer teruggedrongen, zijn zij weer de trap genaderd en op een kort bevel van Eric draaien zij zich als één man om en stormen naar boven, met de tierende bende Saksers op hun hielen. Het is Axe, die naast de trap de deur naar een donker kamertje opmerkt en terwijl Eric, Ragnar de Rode en Bryan de aftocht zo goed mogelijk dekken, glippen zij haastig naar binnen, waarna zij er met vereende krachten in slagen, de deur voor de neus van hun achtervolgers te grendelen. "Dat ziet er niet best uit, Noorman", hijgt Ragnar als zij een beetje op adem gekomen zijn. "Het is allemaal mijn schuld, stommerd die ik ben, had ik maar naar je geluisterd..." Eric merkt nuchter op dat het nu geen zin heeft, om elkaar verwijten te maken en dat hij wel eens zou willen weten, waarom die Saksers aan de andere kant van de deur zo stil zijn. "Ik had eigenlijk verwacht dat ze de deur zouden gaan rammeien. Blijkbaar hebben zij er iets beters op gevonden..." Vreemde, krakende geluiden dringen tot hen door en ook in het vertrek recht beneden hen schijnen de Saksers iets uit te spoken. Dan komt eensklaps in de onheilspellende stilte Bryans gesmoorde stem: "Als dat jullie allen van de dood kan redden... zal ik mij overgeven..." Er gaat een verward protest op als Bryan de daad bij het woord wil voegen, maar Eric houdt hem tegen en om zijn ontroering te verbergen zegt hij ongewoon ruw: "Je bent gek, man! Zo help je niemand! Wat kan het die kerels schelen, of..." "Er brandt iets", onderbreekt eensklaps Axes stem hem en op hetzelfde moment ruiken allen de scherpe brandlucht in de kamer. Even later begint een dichte, grijze rook door de kieren van de deur en de spleten in de vloer naar binnen te dringen en kuchend stoot Ragnar de Rode uit: "Bij Thor, Noorman, die duivels hebben een ander maniertje gevonden... Voor Scathwyn hier is, zijn wij levend geroosterd..."






De rook wordt dichter en dichter. Hoestend en met betraande ogen zien de mannen radeloos naar Eric de Noorman, als verwachten zij van deze hulp uit hun wanhopige toestand. "Drommels, Noorman", hijgt Ragnar schor. "Liever dan hier te stikken in die rook, vecht ik het uit met de schurken buiten!" Op dat moment echter wenkt Bryan hen stil te zijn en te luisteren. Van de gang en de verdieping beneden hen horen zij het lawaai van vechtenden en even later gaat een aantal krijgers schreeuwend hun deur voorbij. Dan klinkt van verre de zachte toon van een doedelzak. "Dat is vader!" zegt Bryan opgewonden. "Hij is toch gekomen!" "Beter laat dan nooit", gromt Ragnar, terwijl hij voorzichtig de grendel van de deur schuift en naar buiten loert. Er is geen Sakser meer op de gang te zien. Met de wapens in de vuist spoeden zij zich naar de trap, maar reeds komen hen Erwin en Aithan aan het hoofd van een aantal ravenkrijgers tegemoet. Het is een pak van Erics hart, zijn zoon zowel als de oude Lochlankrijger weer heelhuids voor zich te zien. Van beide zijden gaat een luid gejuich op. Op Bryans vraag vertelt Erwin, dat Scathwyns krijgers de Saksers reeds van het erf rond de burcht verdreven hebben, en het gevecht zich nu verplaatst heeft naar het grote voorerf. "Zij willen de poort veroveren, zodat de troep die buiten staat aan de strijd kan deelnemen." Eric vraagt of er aan eigen zijde veel doden en gewonden zijn maar Aithan schudt ontkennend het hoofd. "En waar is Ploc", vraagt Eric eensklaps lichtelijk ongerust. "Oh, die hebben wij in het gewelf achtergelaten", lacht Erwin. "Hij zei dat het daar zo lekker koel was en bovendien moest hij een oogje houden op de twee Saksische gevangenen die wij in de kerker gestopt hebben, nadat wij Ragnar en de anderen bevrijdden." Eric lacht begrijpend en opgewekt begeven allen zich weer naar beneden. Op de trap liggen nog de Saksers die tijdens de strijd tegen Eric en Bryan gevallen zijn. Morcar moet hier ook bij zijn. In het halfduister zoeken Erics ogen diens grote gestalte; dan grijpt een hevige onrust hem aan. Voor alle zekerheid gaat hij nogmaals de gehele trap langs, maar zonder resultaat... Graaf Morcar is spoorloos verdwenen...








Morcar verdwenen; ik dacht ook wel dat hij niet dodelijk geraakt kon zijn, flitst het door Erics hoofd. Waarschijnlijk slechts licht gewond heeft de lafaard zich dood gehouden en is er nu vandoor gegaan. "Naar de vluchtgang", bijt Eric de anderen toe en in looppas gaat hij hen voor naar het gewelf. Het is de enige weg waarlangs Morcar nog ongezien kan ontsnappen nu Scathwyns krijgers de toestand beheersen. Eensklaps dringt zich een gedachte aan Eric op. Als Ploc inderdaad in het gewelf was, zoals Erwin zegt, is het gevaar groot dat de nar in Morcars handen gevallen is... Terwijl zij op de trap naar het gewelf toesnellen begint Eric luider Plocs naam te roepen. Er volgt echter geen ander antwoord, dan het gebonk en geschreeuw van de twee Saksers, die nog steeds in de kerker zitten. Haastig doorzoeken zij het gewelf; van Ploc ontbreekt elk spoor... het narretje kennende, acht Eric het echter niet uitgesloten dat de kleine man zich ergens verstopt heeft tot de strijd achter de rug is. Dan roept hij Kalv en de andere zeerovers bij zich. "Blijf hier voor het geval Morcar terug mocht komen", beveelt hij. "Wij zullen de uitgang buiten bewaken." Haastig keren Eric en de zijnen op hun schreden terug. Op het grote voorerf wordt nog knap gevochten en een moment aarzelt Eric welke weg nu te kiezen. Maar dan werkt hij zich lenig tegen de palissade op en - terwijl de anderen zijn voorbeeld volgen - daalt hij zo snel mogelijk springend en glijdend de steile terp af. Morcar kan beslist nog niet weg zijn, bedenkt Eric, want zo snel als wij lopen kan hij nooit door de tunnel kruipen en veel voorsprong heeft hij niet op ons gehad. Zodra zij bij het luik zijn, duwt Ragnar de Rode de anderen opzij en fluistert opgewonden: "Denk eraan, dit is mijn buit! Ik ben het ergste beetgenomen van allemaal door de Saksische schurk. Ik zal met hem afrekenen ook!" Hoewel Eric er de voorkeur aan had gegeven Morcar hier op te wachten begrijpt hij Ragnars gevoelens te goed om er zich tegen te verzetten. Stilletjes licht de rode piraat het luik op en luistert ademloos. "Ik hoor iets in de tunnel..." gromt hij. "Dat is hem vast en zeker." Met een verheugde grijns laat hij zich in het gat zakken. "Wees voorzichtig!" zegt Eric gedempt. En terwijl een plotselinge onrust over de afloop van dit onderaardse gevecht de Noorman overvalt, verdwijnt Ragnar de Rode snel in de duistere gang.

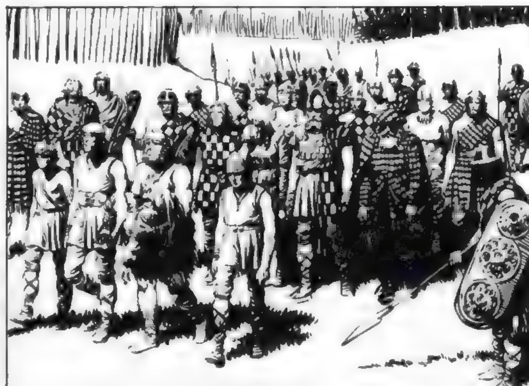






Als Ragnar de Rode in de duisternis van de tunnel verdwenen is, blijft Eric en de anderen weinig anders over, dan te wachten. Nog enige tijd kunnen zij de zeerover in de vluchtgang horen, dan wordt het stil. Met een vreemd onrustig gevoel staart de Noorman voor zich uit, terwijl hij zich afvraagt hoe dat daar af zal lopen onder de grond. Inmiddels schijnt het gevecht om de burcht ook het einde te naderen want Erwin grijpt hem bij de arm en wijst op enkele Saksers die hun heil in de vlucht zoeken. Een ogenblik overweegt Eric, de kerels te laten achtervolgen maar ze zijn in minder dan geen tijd in het woud verdwenen. Niet lang daarna zien zij een tweetal ravenkrijgers boven op het rieten dak van de burchttoren kruipen, waar zij juichend met een uit een mantel en een speer gemaakt vaandel zwaaien ten teken van overwinning. Met schitterende ogen slaat Erwin de doldrieste kerels gade en één moment is Ragnar de Rode vergeten... Maar dan doet een waarschuwend gefluit van één der anderen hen snel bij het luik terugkeren. "Er komt iets aan", fluistert de man en voor alle zekerheid houden zij hun wapens gereed. Ademloos luisteren zij naar de geluiden in de tunnel en het onverstaanbare gebrom dat daar nadert. Is het Ragnar, of... Een zucht van opluchting ontsnapt de Noorman als hij de rode haardos van de vrijbuiter uit de vluchtgang ziet opduiken. Maar dan knijpt een ijzige hand zijn keel dicht. Wankelend stapt Ragnar de Rode naar voren. De tranen biggelen de reus over de wangen; in zijn armen draagt hij het roerloze lichaam van de kleine Ploc...




"De rat is in zijn hol verdelgd", stamelt Ragnar dof. "Dat en mijn leven dank ik aan deze kleine nar." Terwijl de anderen ontroerd toeluisteren, vertelt de vrijbuiter in korte afgebroken zinnen van de vreselijke strijd onder de aarde: "Morcar zag mij naderen en dreigde Ploc, die voor hem uitging, met zijn speer te doden, als ik niet rechtsomkeert maakte en hem vrijuit liet gaan. Terwijl ik zijn bevel opvolgde zag ik, dat de schurk mij de speer in de rug wilde werpen en ik zou reddeloos verloren zijn geweest als Ploc de speer niet vastgegrepen had. De nar schreeuwde dat ik Morcar doden moest en het waren zijn laatste woorden... De speer... Hij ving de speer op in zijn dappere kleine hart... Ik was te laat om in te grijpen..." De tranen schieten de toehoorders in de ogen en het dringt amper tot hen door als Ragnar de Rode knarsetandend zegt: "Toen heeft de Saksische rat de wraak van Ragnar de Rode geproefd." "Ploc dood..." Met moeite slikt Eric een brok weg. Dappere, trouwe, bescheiden Ploc. "Hij was een les voor ons allen", zegt de Noorman schor terwijl hij de roodharige piraat die zonder zich te schamen zijn tranen de vrije loop laat, zacht op de schouder klopt. "Hij toonde ons dat moed niet afhangt van grote daden en schitterende wapenfeiten alleen, want achter de sterkste wapenrusting kan een lafaard schuilen. Wáre dapperheid verlangt geen roem en daarin kan de nederigste onder ons de grootste held zijn. Zo een held was deze kleine nar; ik buig mij voor zijn moed." Zwijgend begeven de mannen zich naar de burcht. Scathwyn en een aantal krijgers van de Raaf treden hen tegemoet, maar als zij de zeerover met zijn droeve last ontwaren, verstomt het gejuich en rumoer. De krijgers wijken eerbiedig uiteen. Dan scharen zij zich als vanzelfsprekend achter de gebogen gestalte van Ragnar de Rode en de bleke, strakke Noorman. Scathwyn zowel als Aithan, Raven en mannen van Lochlan Hall, Britten en zeerovers, zij allen zijn één in hun laatste stille hulde aan een kleine, grote nar. Zo wordt Ploc ten grave gedragen en hij bereikt méér dan de hereniging van Bryan en zijn kleine prinses... In zijn dood brengt hij allen te zamen... Zij hebben de nar te ruste gelegd in de koele aarde van de Saksische terp, onder de toren. Nooit heeft iemand meer op de burcht gewoond, maar in de lege holle kamers hebben vele raven nadien hun nesten gemaakt en reizigers, wier weg langs de verlaten heem voert vertellen dat één van hen een witte raaf is...







Enkele dagen na de nederlaag der Saksers zijn allen verenigd in de burcht van Scathwyn. Niet alleen heeft de trotse Ravenhoofdman zich verzoend met een verbintenis tussen zijn zoon en Elaine - waarbij de lieftallige verschijning van de Britse prinses wel een woordje meegesproken zal hebben - ook de vijandschap tussen de verschillende partijen is vergeten, na alles wat zij samen doorgemaakt hebben. En zo zitten dan Raven van Scathwyn, Lochlankrijgers, Witte Raven en Britten, zeerovers en Noren broederlijk aaneengeschaard aan één grote dis om de goede afloop op gepaste wijze te vieren. "Want", zoals Scathwyn lachend tot de oude Aithan zegt, "er is geen betere manier om de vrede te bekrachtigen, dan oude vijanden elkaar uit dezelfde pot te laten eten, en uit één beker te laten drinken!" Met een stille glimlach slaat Eric Bryan en Elaine gade, die slechts oog voor elkaar hebben. Als dan zijn blikken over het vrolijke, drukke gezelschap glijden, als hij ziet hoe Aithan en Scathwyn als oude vrinden met elkaar praten, hoe eens verbitterde tegenstanders elkaar toedrinken, dan weet hij dat alle offers niet vergeefs geweest zijn en kan hij zich bij de dood van de kleine nar neerleggen. De krachtige stem van Scathwyn stoort hem in zijn overpeinzingen. Men is opgestaan en als de Noorman aller ogen op zich gevestiged ziet, rijst ook hij schielijk uit zijn zetel overeind. Klaarblijkelijk moeten voor hem de benauwendste ogenblikken nog komen... Statig schrijdt Scathwyn de Raaf tot voor de koning der Noren. In zijn hand draagt hij een grote, massief gouden halsketen. Het teken van hoogste waardigheid bij de noordelijke Britten. Men kan een speld horen vallen als Scathwyn zegt: "Ik ben een man van weinig woorden. Ziehier onze dank en eerbied voor wat je deed! Voor alle stammen van het noorden en het westen is de Gouden Keten het symbool van leiderschap. Wáár je ook komt, zul je van nu af als hoofdman erkend worden!" "Zo zij het", bevestigt Aithan of Glandannon, hoofdman der Lochlans. "En weet", vervolgt Scathwyn met stemverheffing, "dat zo je ooit in onze balladen hoort roemen over de daden van de 'Vredestichter', niemand anders dan koning Eric daarmee bedoeld wordt!" "Een dronk op Eric de 'vredestichter'!" klinkt Aithans stem door de hal en allen vallen hem bij. En alsof deze lofuitingen Eric nog niet genoeg in verlegenheid gebracht hebben, snelt prinses Elaine eensklaps naderbij en geeft de hulpeloze Noorman een klinkende kus op de wang.







Met een van de op Morcar buitgemaakte boten, en de gevangengenomen Saksers als roeiers, varen Eric, Aithan of Glandannon, Ragnar en de overigen, na een hartelijk afscheid van het volk van de Raaf, naar het land van Lochlan in het noorden. De drie drakkars van de zeerover moeten daar nog steeds op het strand liggen en het is de bedoeling, gezamenlijk de reis in de grotere, snellere Vikingschepen voort te zetten. Niet alleen heeft Eric weinig vertrouwen in de Saksische boot, maar een vreemde onrust dwingt hem haast te maken met huiswaarts te keren. Bij elkaar beschikken Ragnar en Eric over juist genoeg krijgers om er twee drakkars mee te bemannen en over de twee schepen verdeeld kunnen ook de twintig gevangen Saksers gemakkelijk bewaakt worden. De derde boot moet verbrand worden. "Het gaat niemand aan, hoe mijn snelzeilers gebouwd zijn", zegt de rode piraat met een veelbetekenend lachje, maar alle plannen worden met één klap de bodem ingeslagen als zij het strand bereiken, want van twee der drakkars is niet veel meer over dan een verzameling wrakhout. Een storm heeft de boten tegen de rotsen uit elkaar geslagen. Slechts de derde heeft het geweld der elementen overleefd en is nog bruikbaar. Zwijgend nemen zij de ravage in ogenschouw; dan wendt Ragnar zich met een bedenkelijk gezicht tot Eric: "Wel, Noorman, wij kunnen nooit met z'n allen in deze ene schuit... Wat nu?"






"Hm", gaat Ragnar nadenkend voort, "het beste lijkt mij, dat ik zo gauw mogelijk vertrek en je zodra ik ben aangekomen een schip zend om jou en je mannen naar Noorwegen te brengen." Maar zo lang wil Eric niet wachten en hoewel Ragnar hem verzekert dat het gekkenwerk is om met zo'n plompe schuit de overtocht te wagen, besluit de Noorman om toch met het Saksenschip te vertrekken. De twintig gevangen Saksers die toch nergens anders heen kunnen, zullen hem als roeiers dienen. Ragnar haalt de schouders op en scheept zich in op zijn eigen ranke vaartuig. Ondanks alles wat er gebeurd is, staart Eric de vrijbuiter met een lichte weemoed na, als deze hem ten afscheid vaarwel wuift. Nog enkele dagen blijven Eric en de zijnen als gasten van Aithan of Glandannon op Lochlan Hall, maar dan is ook voor de Noorman de tijd voor vertrek gekomen. Het afscheid van Aithan is kort, maar de beide mannen zijn diep geroerd. "Mijn volk is te arm om rijke geschenken te kunnen aanbieden", zegt Aithan als hij Eric, boven op de klip, de hand reikt. "En bovendien zou geen enkel geschenk de dank van het volk van Lochlan naar waarde kunnen vertolken. Maar waar en wanneer ook, je zult altijd een beroep op onze en in het bijzonder op mijn vriendschap kunnen doen!" voegt hij er aan toe. "Dat is het mooiste geschenk wat je mij kunt aanbieden", antwoordt de Noorman geroerd. Als de eerste zonnestralen over het water glijden, vertrekken zij, nog lang nagewuifd door Aithan en zijn Lochlankrijgers. Voor hen rijst de zon als een vurige bol boven de horizon...

EINDE VAN DIT VERHAAL

Lees het volgende deel 28

DE SCHEEPSBOUWER

